KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XV
NUMERO 167 - MAGGIO 2006
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Tanja Tion, Nino Giordano, Nadia Maremmi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi, Edith Gallon
Lettering: Mimmo Giannone
Adattamento Grafico: Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
Luigi Caiazzo, Keiko Ichiguchi, Marco Pellitteri, Mario Rumor
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1/bis 1, 06080 Bosco (PG)

VITA DA CAVIE – L'istituto scolastico privato **Soryo** è una scuola per ragazzi dotati di intelligenza superiore dove vigono regole molto restrittive, tra le quali il divieto assoluto per gli studenti, entrati a soli tre anni, di uscire dall'area della scuola, pena l'applicazione di severe punizioni. La routine quotidiana è infranta dall'improvviso arrivo di una nuova studentessa, **Kiriko**, attorno alla quale si concentra la curiosità di tutti. Non si tratta però di un nuovo arrivo, bensì di un ritorno, ma solo **Maki** sembra rendersene conto. Quando confessa a Kiriko la sua perplessità per essere l'unico a ricordarsi di lei, la ragazza gli svela che la causa della rimozione collettiva potrebbero essere le misteriose medicine che fanno parte della dieta quotidiana degli studenti. L'istituto, infatti, non è una normale scuola, ma solo la copertura di un laboratorio sperimentale appartenente a un'azienda farmaceutica nel quale i ragazzi sono le cavie inermi. Kiriko però è decisa ad andarsene...

BLUE HOLE – Al largo delle isole Comore esiste una fossa misteriosa, il **Blue Hole**, dal quale appaiono dei celacanti, pesci ritenuti estinti nel Mesozoico. La giovane **Gala** garantisce la sopravvivenza del proprio villaggio pescandoli di frodo, ma il dottor **Charles Hawk** la costringe a seguirlo nell'esplorazione del 'buco blu', dopo aver scoperto che si tratta di una porta verso la preistoria. Durante la ricognizione la nave viene risucchiata dall'altra parte del Blue Hole, 65 milioni di anni fa. Insieme ad **Alf**, assistente del dottor Hawk, alla giornalista **Julie Carlyle** e al sottotenente **Williams**, iniziano a esplorare il mondo del Cretaceo. Più che risposte però l'esplorazione porta nuovi interrogativi dati dall'incontro con, spesso terribilmente minacciose, forme di vita esistite in periodi molto distanti tra loro. Come possono vivere nello stesso momento sia il Tirannosaurus Rex che il Cronosauro? In quale era sono veramente finiti i membri della spedizione? Grazie al fortuito ritrovamento del batiscafo DS-1, Hawk e il capitano **Foss** cercano di trovare una via per tornare al mondo moderno dove, nel frattempo l'oceanografo **Wizard**, scoperto che lo scopo dell'ambizioso **Progetto Blue Hole** di Hawk, è creare un varco fisso tra le due epoche per purificare la Terra dall'inquinamento del XX Secolo, ha coinvolto la Marina nella ricerca dei dispersi...

ADORABILE BRUTTINA – **Tomokazu Yamada** è uno studente universitario che ha due strani amici: **Kamata**, erotomane professionista, e **Osoido**, che può 'vantare' una bellissima fidanzata completamente succube. Yamada si vergogna della propria ragazza, la dolce ma buffa **Momoe**, a cui è profondamente affezionato, ma che in una 'civiltà dell'apparenza' come quella dei giovani giapponesi costituisce una sorta di *status symbol* negativo. Eppure Momoe è una 'gnappetta' con più qualità di quanto sembri a prima vista, nonostante il tronfio **Hide** faccia di tutto per dimostrare il contrario. Yamada incontra per caso la bellissima **Yoshiko Tanaka**, che afferma di essere stata sua compagna di classe, ma di cui lui non ha alcun ricordo, e decide di uscire con lei...

SHIZUME – 1883, Era Meiji, Tokei (Tokyo). **Shizume Kurahashi**, fervida sostenitrice del 'metodo scientifico', è una *Gobozane* in grado di materializzare entità divoraspiriti, fra cui l'aracniforme **Migale**, **Nue** e **Mizuchi**. Insieme all'agente segreto **Kogenta Inui** forma la **Squadra Casi Misteriosi** che opera per conto della Questura di Tokei, e sventa i complotti orditi dalla setta chiamata **Popolo Sostenitore del Cielo**, responsabile del dilagare di mostruosi *Tsukumogami*, generati infettando soggetti umani. Il padre di Shizume, **Hikofumi Kurahashi**, impegnato nello studio dei nuclei microbici, è sulle tracce di **Shizuka**, la moglie scomparsa, ma all'occorrenza appare dal nulla per consigliare la figlia nei momenti di difficoltà. Lo studioso **Shibasaburo Kitazato** accetta di esaminare il nucleo microbico recuperato da Shizume e Inui, mentre i due agenti gettano lo scompiglio tra le fila degli avversari...

OTAKU CLUB - **Kanji Sasahara** si iscrive al circolo scolastico **Genshiken**, 'per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*: dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** fidanzato con la timidissima **Kanako Ono**, allo spettrale **Ex-Presidente**, dallo strambo **Kikuchi** alla 'otaku-patica' **Ogiue**, fino all'insospettabile **Makoto Kosaka**, la cui fidanzata **Saki Kasukabe** viene trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli *otaku*. Mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo, Saki si trova costretta a divenire uno dei membri più attivi del circolo (e a ottenere le attenzioni di Madarame, ormai all'incerca di un impiego post-universitario), e così, dopo l'elezione di Kanji a neo-presidente, il Genshiken inizia a ottenere successi. E a sorpresa, Ogiue chiede di partecipare da sola a una fiera fumettistica con un un manga autoprodotto...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**, la demone **Marller**, la regina degli inferi **Hild** (madre di Urd), da **Keima** e **Takano** (padre e madre di Keiichi) e da **Rind** la Valchiria. Cercando di aiutare Keiichi, Belldandy si accorge di non riuscire più a controllare appieno i suoi poteri, e pur sapendo che la causa è un ex demone servitore, non è in grado di porvi rimedio. Il neo-angelo si trasferisce così in Keiichi, dotandolo di grandi poteri, ma consumandolo: le dee decidono a malincuore di passarlo a Welspar...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo devono legarsi a esseri umani. Per salvare le due, Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori**, che i compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercare. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti ufo, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale decide di mettere la ragazza "con le spalle al muro". Mentre Norio viene macellato da loschi figuri, l'esercito americano cerca di recuperare un portatore di cucciolo di drago, e alcuni caccia smembrano Shiina. Nonostante ciò, Shiina riappare illesa sull'isola dei nonni. E Komori – o quello che una volta lo era – si trova bloccato in uno stadio di mutazione incompleta presso un laboratorio, mentre 'spariscono' misteriosamente i carnefici di Norio.

Mohiro Kito

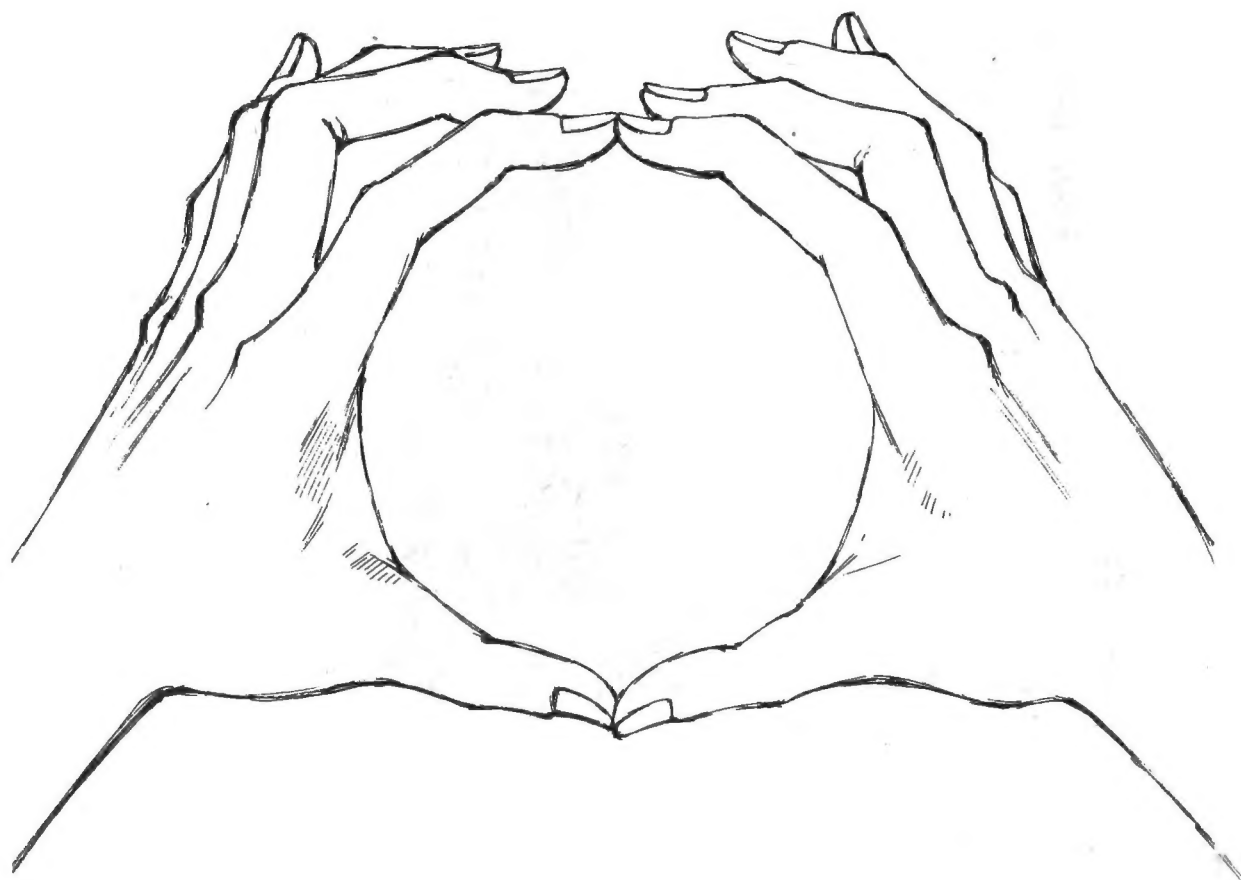
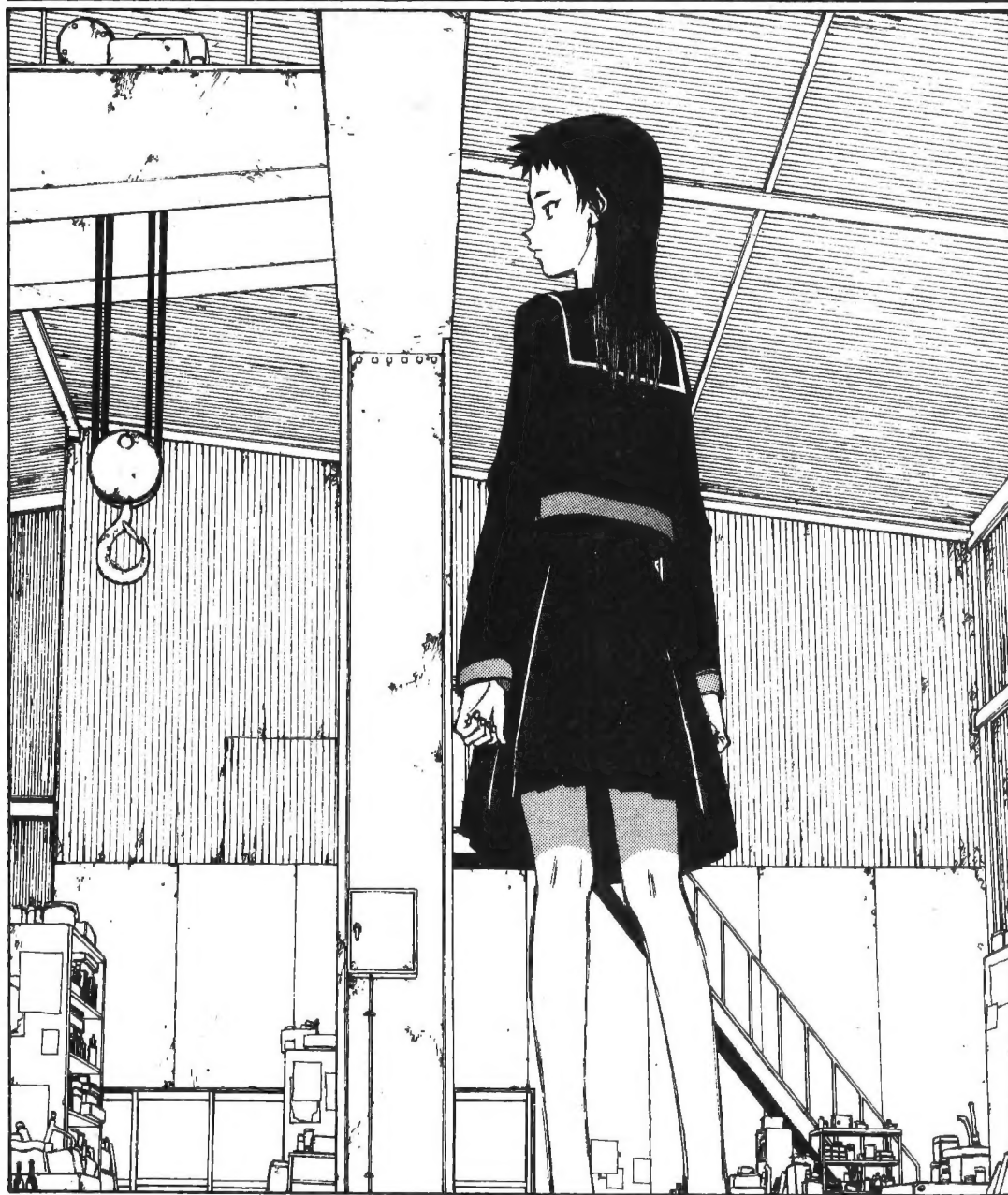
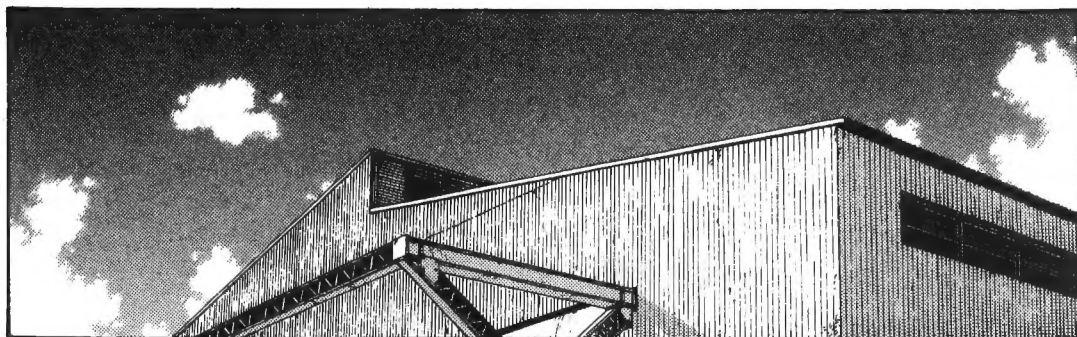
NARUTARU

DOVE LE PERSONE TORNANO

GNK

AHH, CHE CAL-DO...
EHI, TSURUMA...

...RU...?

E TU...
...CHI DIAVOLO DOVRESTI ESSE-RE?!

CHE SIA LA SUA NUOVA RAGAZ-ZA...?
E PENSARE CHE HA SEMPRE DETTO DI NON RIUSCIRE A TROVARNE NESSUN'AL-TRA...

AAH!
M-MA TU...
...FREQUENTI L'ISTITUTO BANDA?!

OH, NO! POVERA ME!
ALLORA QUESTO SIGNIFICA CHE TSURUMARU HA UN DEBOLE PER TUTTE LE RAGAZ-ZE CHE FREQUEN-TANO QUELLA SCUOLA!

...NON C'E' TSURUMARU?

WROOO
IL RUMORE DELLA MACCHINA!

TSURUMA...

...RU...?

POSSI-
BILE?
NON C'E'
NEANCHE
OGGI.
E HA
LASCIATO
DUE DONNE
IN CASA. CHE
TIPO POCO
SERIO...
ASPET-
TIAMO-
LO QUI.
OH,
NO...

CERTO. PERCHE' MAI DOVREMMO SPRECARE DUE BOCCONCINI COSI'?

AH!

MUOVITI!
SCAPPIAMO DA QUI!

GRAB
AH!

LASCIAMI!
LASCIAMI!
VIA, VIA, VIA, VIA!

UH?!

QUANTO SEI CARINA...

ANF
ANF

CON CHI CREDI DI AVERE A CHE FARE?!
IMBECILLE!

SLAP
CLING
CRASH
AHH...

NON ROVINARLE TROPPO IL VISO...
THUMP
OUGH! GHF!
...ALTRIMENTI RISCHIAMO DI NON ECCITARCI.

THUD THUMP
AH! AH! AGH!

ANF ANF

AH AH...

TU FA' IL PALO.
CO-SA?!

HANF
HANF

EH EH...
TOGLITI, ORA TOCCA A ME.
HUFF!
MUMBLE MUMBLE
EHI!

CHE RAZZA DI PESCE MORTO...
COSA BIASCICHI? VISTO CHE NON PORTAVI LE MUTANDINE, HO PENSATO CHE NE AVESSI VOGLIA!

E DAI, FA' UN PO' RESISTENZA, ALTRIMENTI NON RIESCO A ECCITARMI!

IN COMPENSO, GIOCARE CON QUEST'ALTRA SIGNORINA SEMBRA MOLTO DIVERTENTE...
TI MANDERO' IN ORBITA, VEDRAI.
DOPO! SONO IO IL PRIMO!

MUMBLE MUMBLE

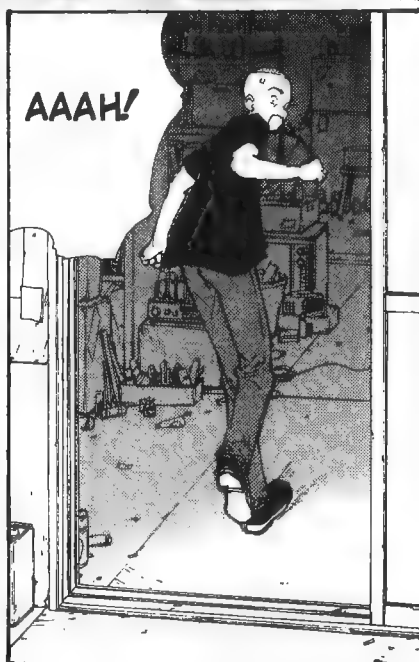
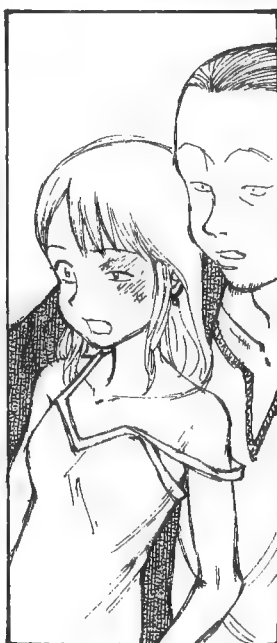
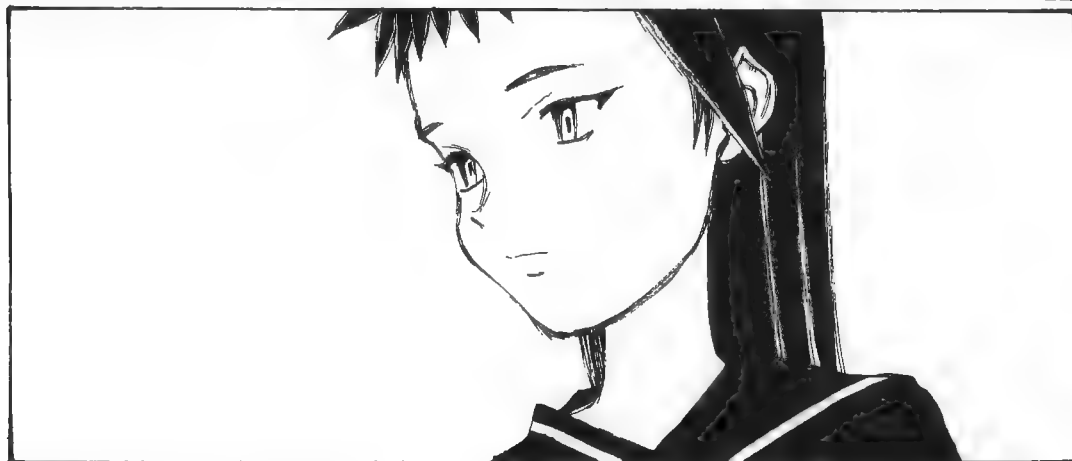
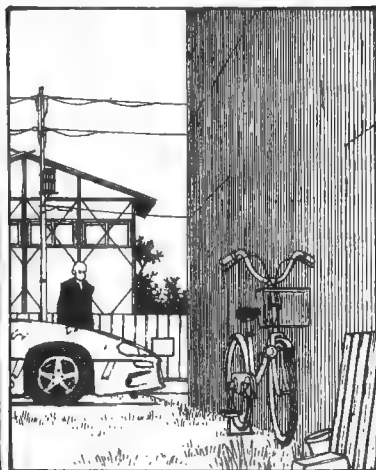
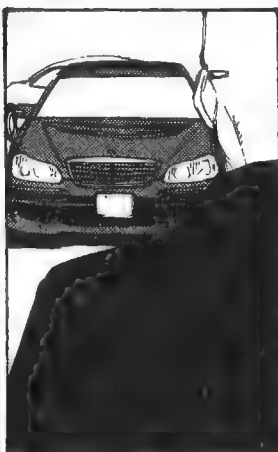
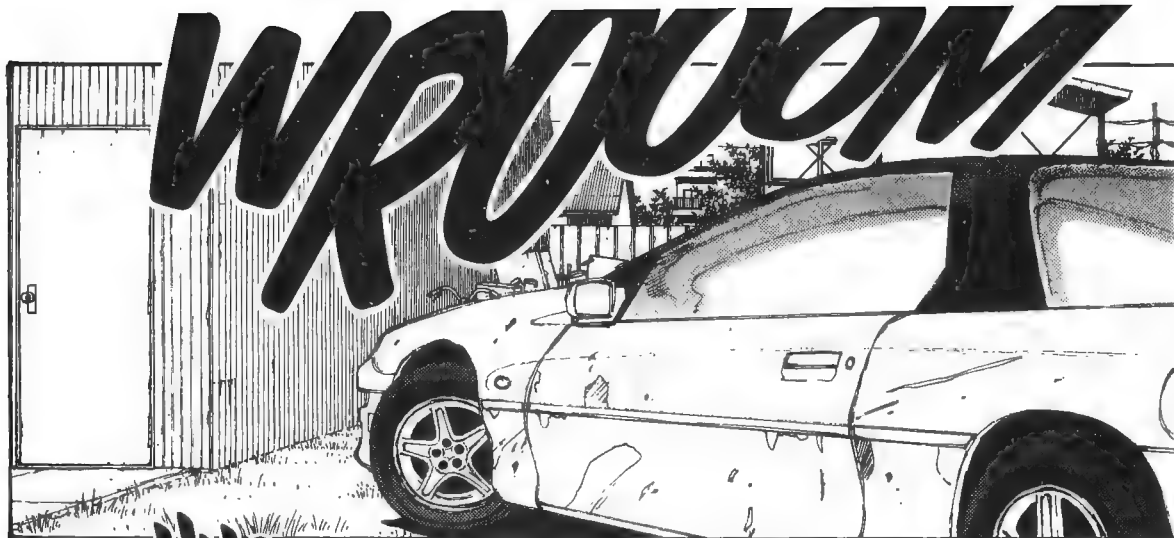
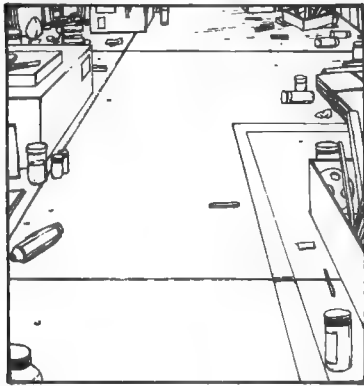
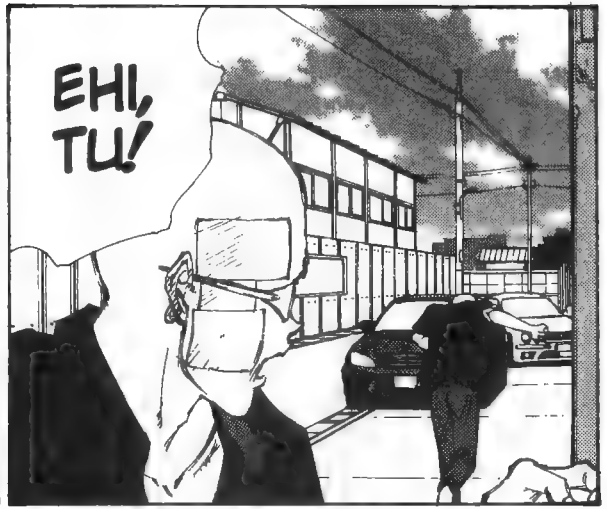
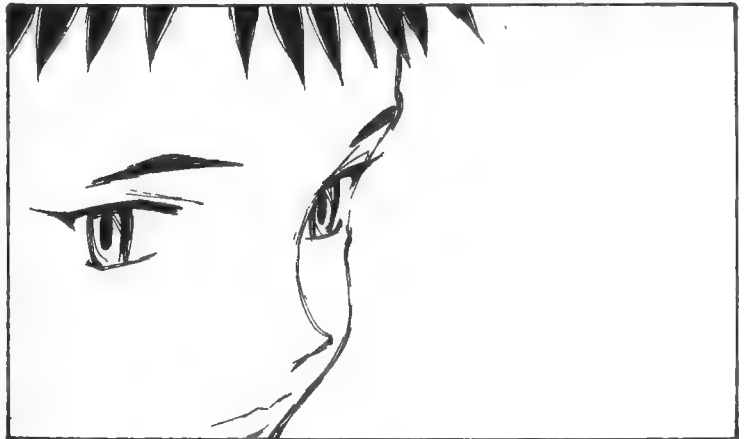
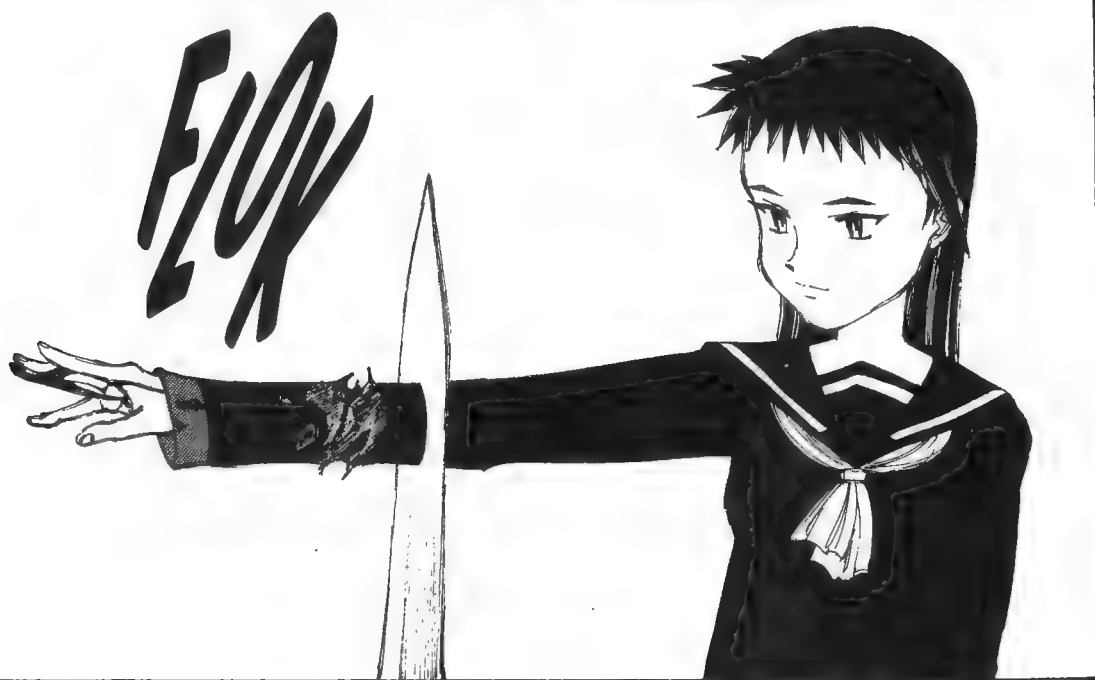
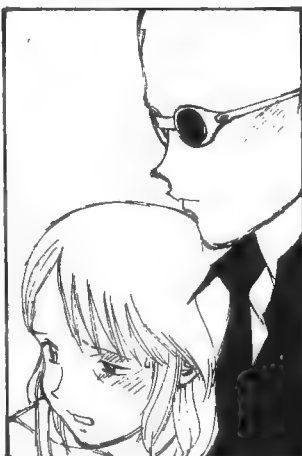
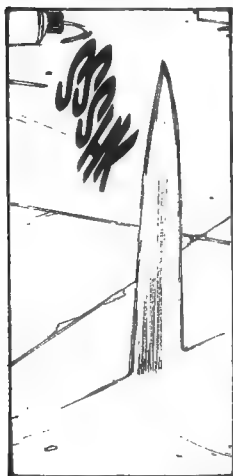
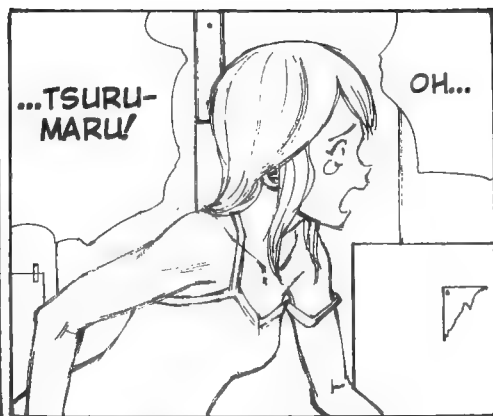
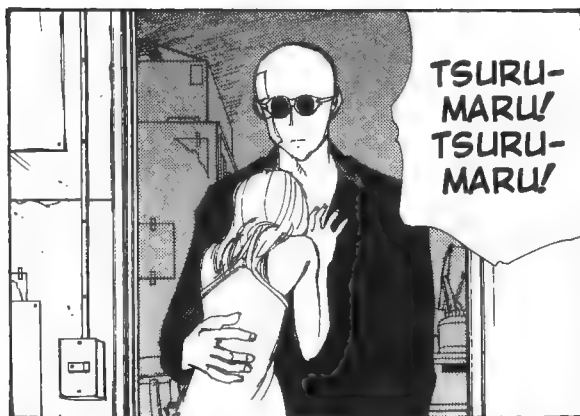
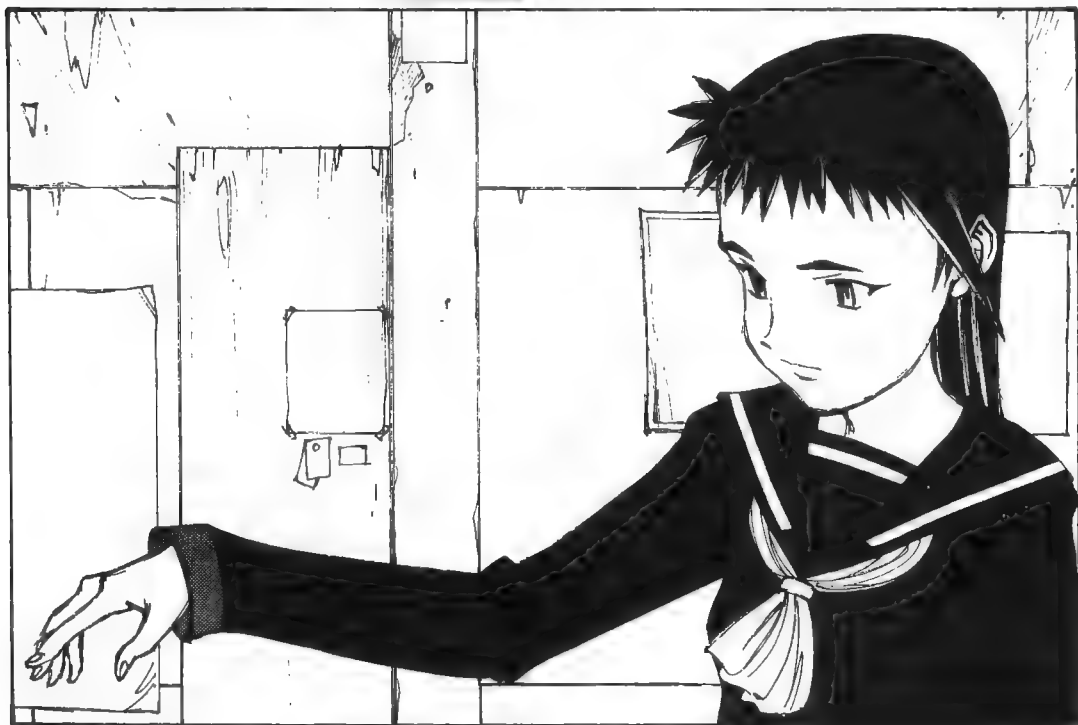
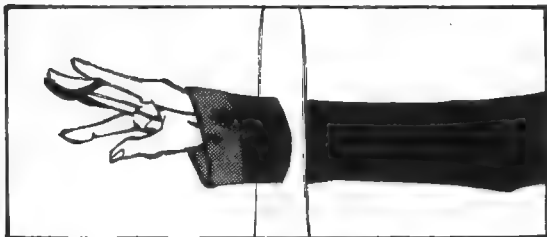
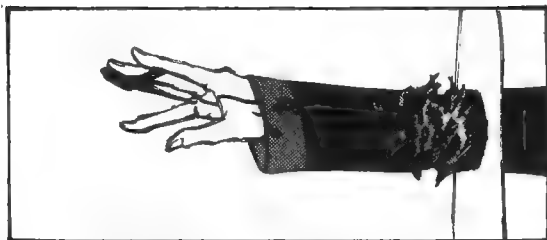
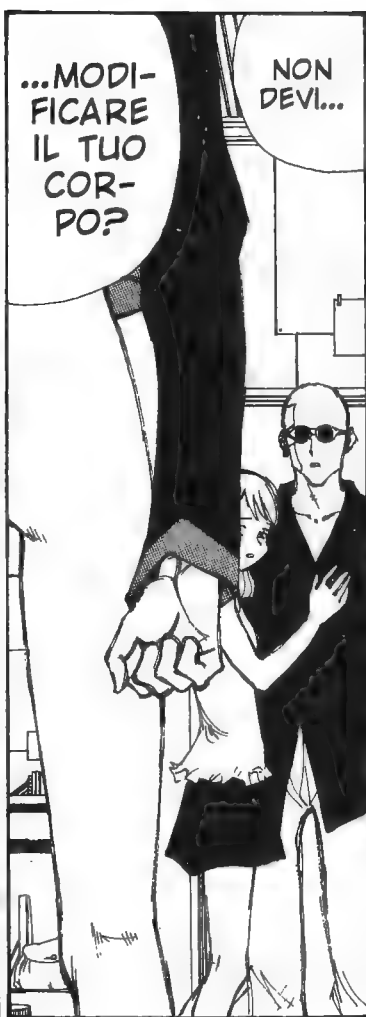
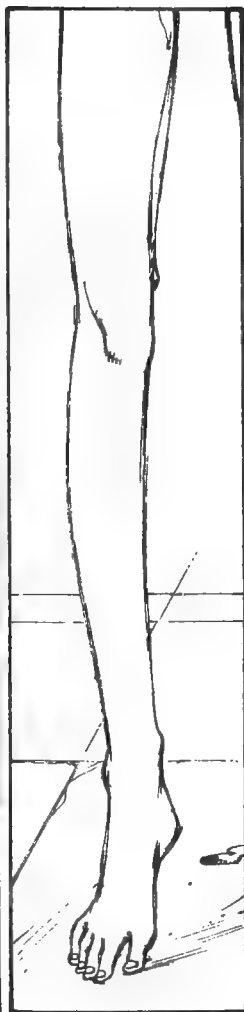
LA VUOI FINIRE DI BORBOTTARE?!
SLAP
ALLORA?!

MUMBLE MUMBLE

MI FAI QUASI SENSO, SAI...?

MMM...
ALLORA SAI PARLARE!
UH?!
ECCO-LO.
AH...
COS...?
UAGH!

SWISH

* L'ALDILA', IN LINGUA EBRAICA. KB

M-MA...
...C-COSA...?!
CHI DIAVOLO E' QUESTA...?!

WROOOM

THUD

BANG! BANG!

DASH
MALE-
DETTO!

AH!

EHI, TU!
TLACK

MAMIKO KURI...

TSURU-MARU! TSURU-MARU!

...TSURU-MARU!
OH...

E' VELOCISSIMO.
FINALMENTE...
...HO PRESO IL PIENO CONTROLLO...
...DEL MIO...
...SHEOL.

NON DEVI...
...MODIFICARE IL TUO CORPO?
NON IMPORTA.
VALE LA PENA PROVARE QUESTO CORPO.

OPPURE...
...QUESTO E' IL TUO MODO DI ESPIARE LE COL-PE?
FLAP

COME IMMAGI-NAVO...

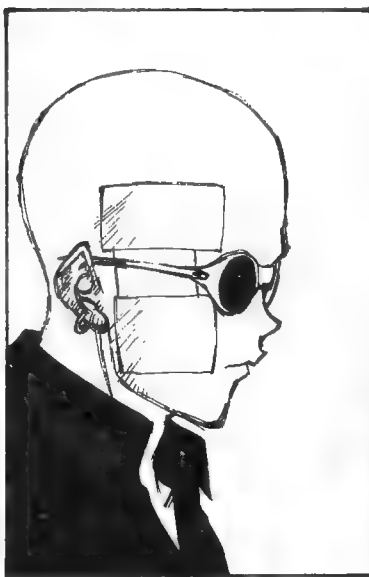
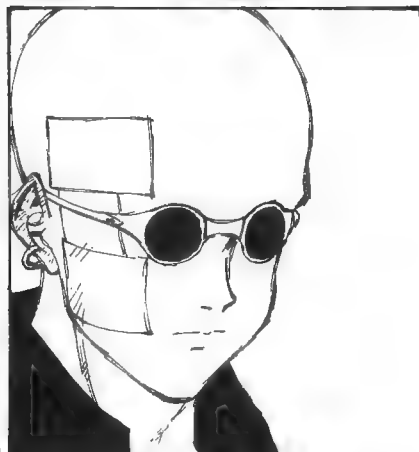
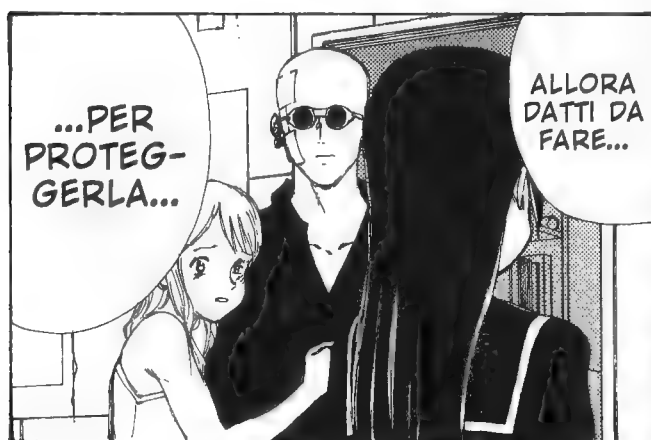
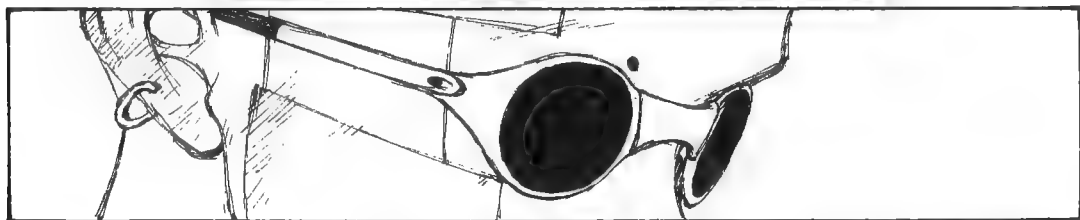
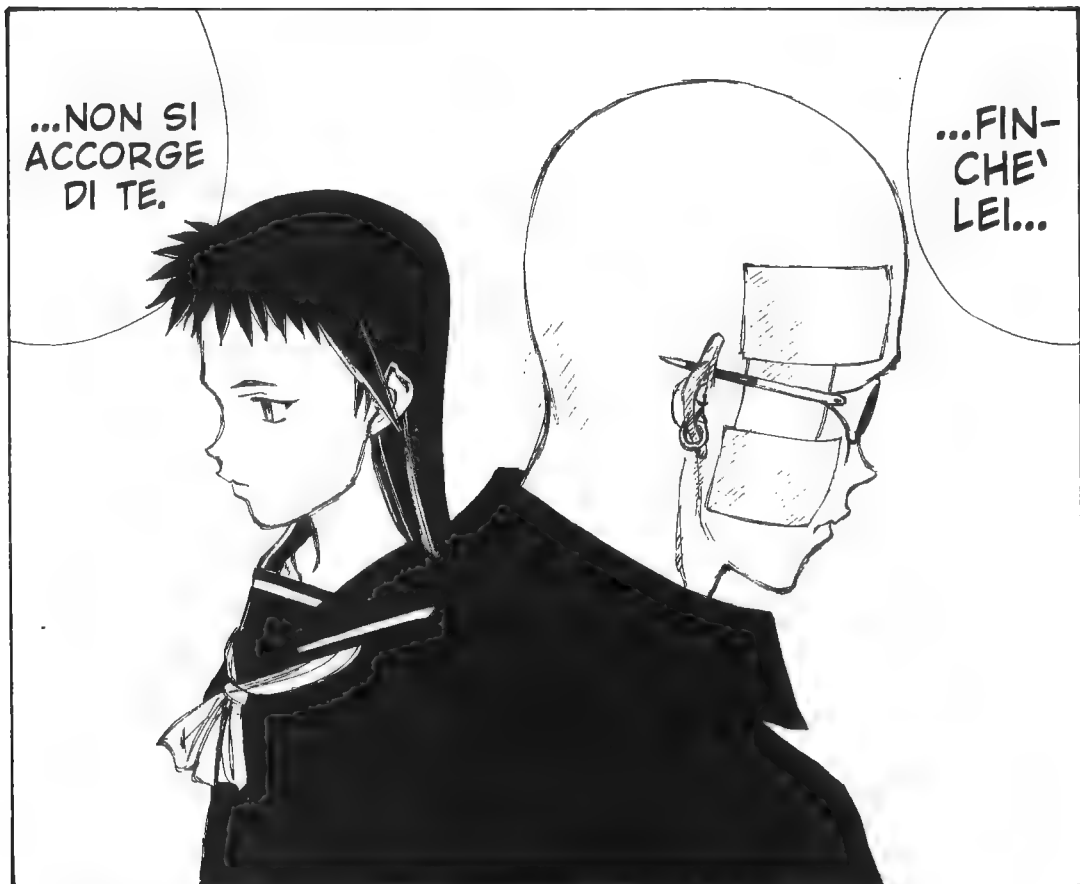
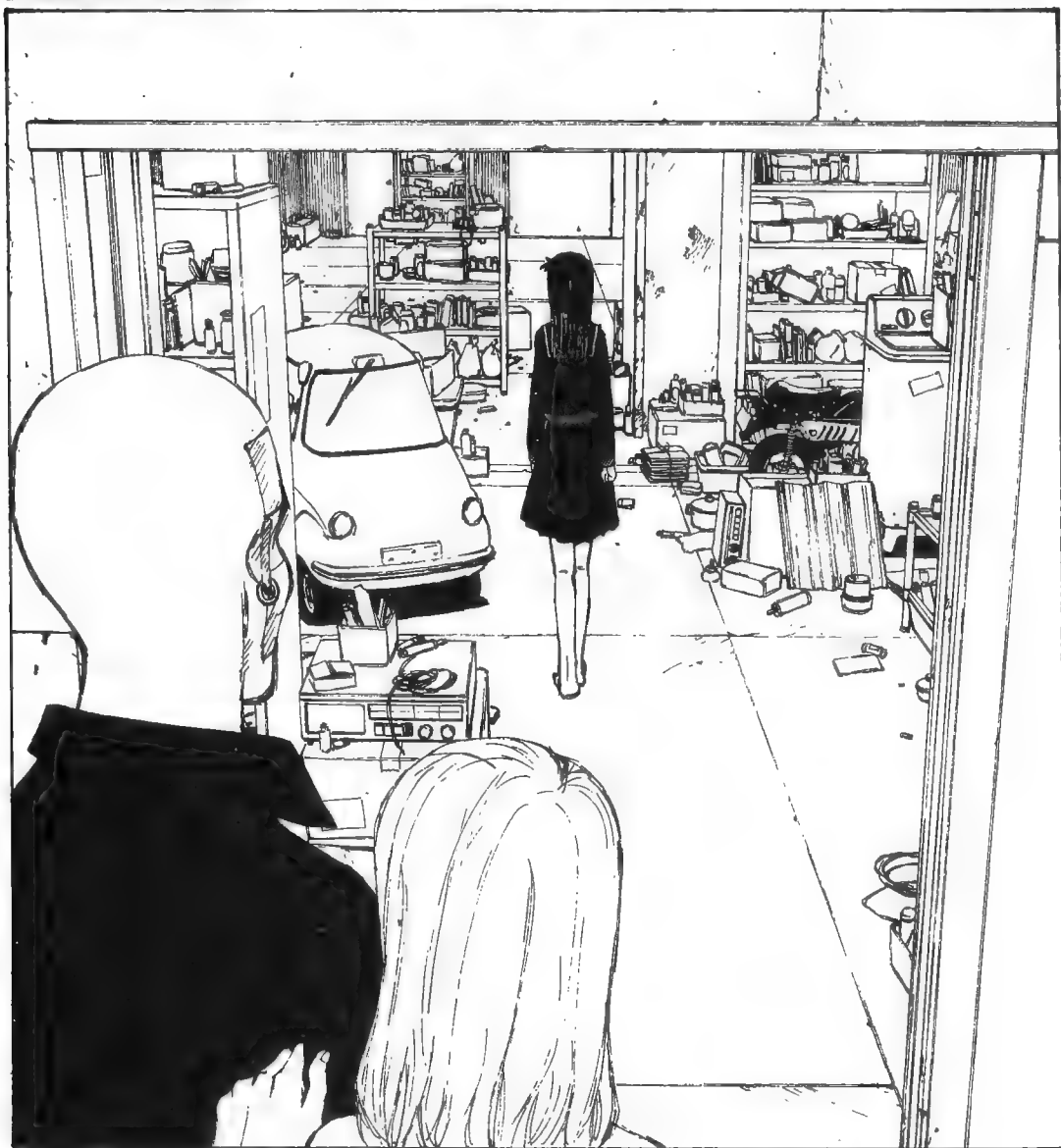
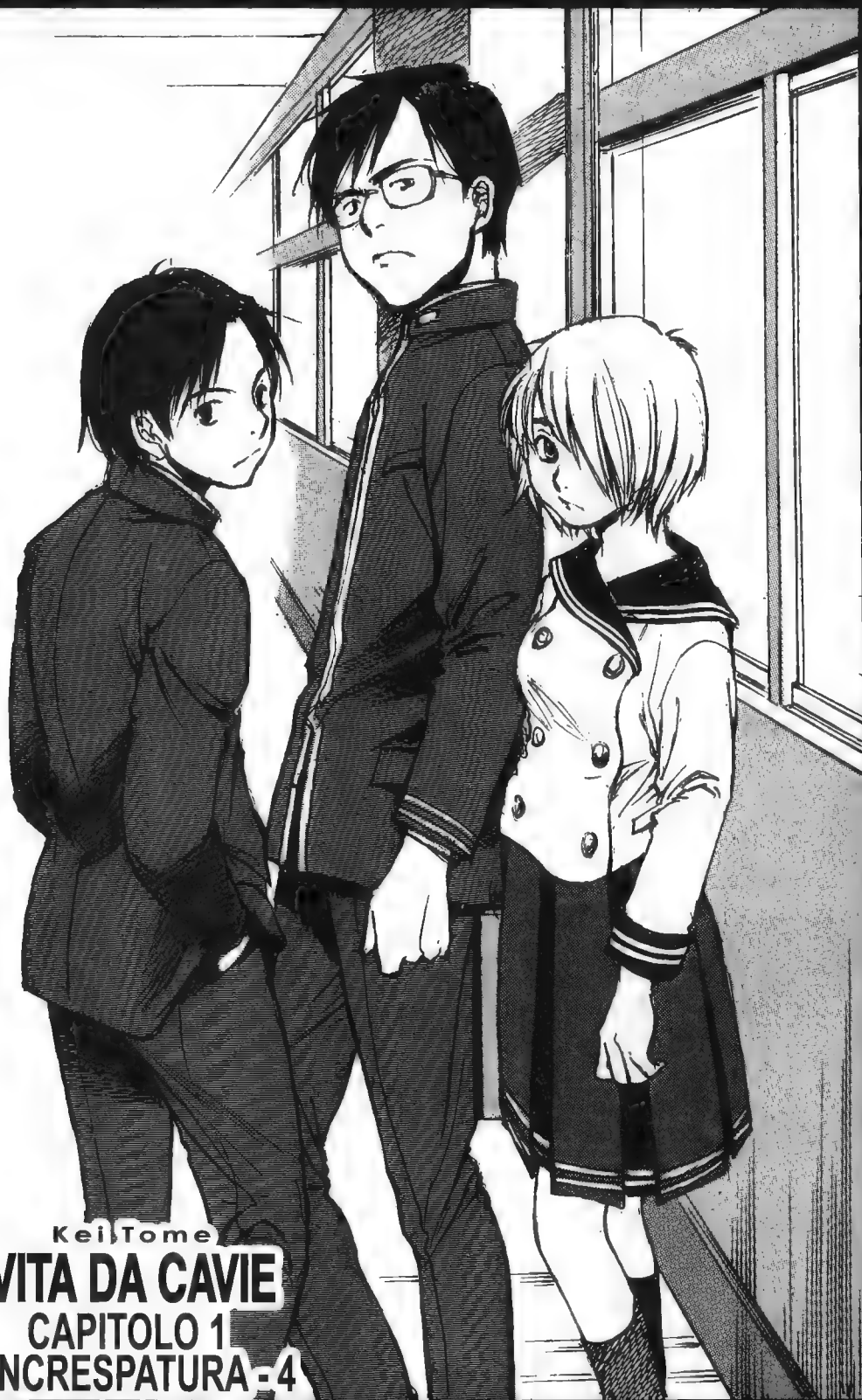
TUTTO PER SHI-INA TAMAI, VERO?

ALLORA DATTI DA FARE...
...PER PROTEG-GERLA...

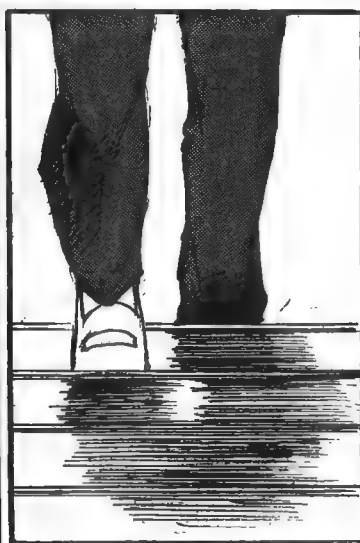
...FINCHE' LEI...

...NON SI ACCORGE DI TE.

CAPISCO.

HAI RAGIONE.

MI PIACE IL MODO IN CUI SISTEMI...
...QUESTE COSE.

Kei Tome
VITA DA CAVIE
CAPITOLO 1
L'INCRESPATURA - 4

COSA TI PRENDE?! PERCHE' HAI FATTO DI CORSA LE SCALE?

...

ANZI-
TUT-
TO...
...PERCHE'
PROPRIO
QUI?

CREDEVO
CHE NON
VENISSI.

INFATTI...
NON
AVEVO IN-
TENZIONE
DI VENI-
RE.

PERCHE'
QUI NON
CI SONO
TELECA-
MERE.
UN PO'
ALLA VOLTA,
CAMMINANDO
IN GIRO, HO
CONTROLLATO
OGNI ANGOLO
DELLA SCUO-
LA.

LE TELE-
CAMERE
DI SOR-
VEGLIAN-
ZA...?

CONOSCO
ANCHE GLI
ORARI IN CUI
LE GUARDIE
FANNO IL GIRO
DI SORVE-
GLIANZA.
NE FANNO
UNO ALLE
22 E UNO
ALLE 2.

CE NE SONO DAPPERTUTTO ALL'INTERNO DELLA SCUOLA.
QUELLE SERVONO PER VEDERE SE ENTRA QUALCUNO...

NO, NON SONO STATE INSTALLATE PER CONTROLLARE EVENTUALI INTRUSI DALL'ESTERNO.
CLICK
MA VENIAMO AL DUNQUE.

GUARDA QUESTA!
FLAP

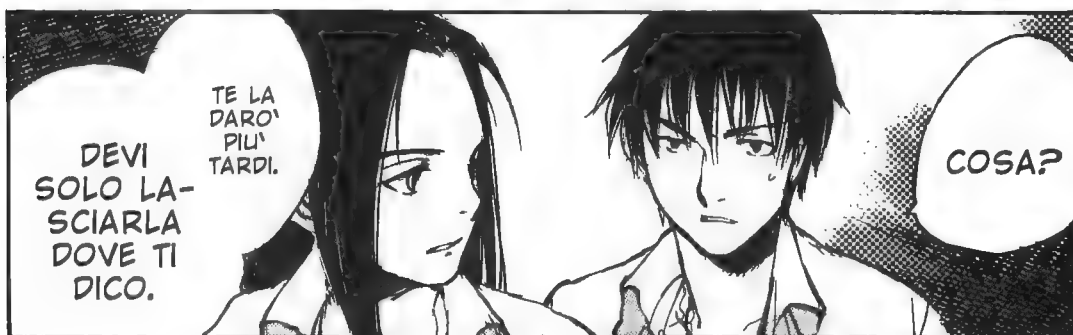
HO DISEGNATO UNA PIANTINA DELLA SCUOLA.
QUESTO E' IL DORMITORIO FEMMINILE.

QUESTO QUI, DALLA PARTE OPPOSTA, E' IL DORMITORIO MASCHILE DOVE LE RAGAZZE NON POSSONO ENTRARE.

QUELL'EDIFICIO DOVREBBE AVERE UNA DISPOSIZIONE DEI VANI DIFFERENTE DAL DORMITORIO FEMMINILE. PER ESEMPIO, LA POSIZIONE DELLE SCALE, DEI BAGNI, E COSI' VIA...
INOLTRE, LE TELECAMERE DI SORVEGLIANZA DOVREBBERO ESSERE DISPOSTE DIVERSAMENTE, E ANCHE LE LORO ANGOLAZIONI DOVREBBERO ESSERE DIFFERENTI.

MI STAI DICENDO DI CONTROLLARE QUESTE COSE?

ESATTO. MA NON E' TUTTO.

DOVRESTI LASCIARE UNA COSA IN UN POSTO CHE TI INDICHERO' IO.

COSA?
DEVI SOLO LASCIARLA DOVE TI DICO.
TE LA DARO' PIU' TARDI.

...COSA VORRESTI FARE?

TE L'HO DETTO. FUGGIRO' DA QUI.

E' IMPOSSIBILE FARE UNA COSA DEL GENERE!
IO SONO DIVERSA DAGLI ALTRI STUDENTI.
HO RACCOLTO LE INFORMAZIONI NECESSARIE PER ANDARMENE DA QUI, E HO ANCHE TROVATO UNA VIA DI FUGA.

SE RIUSCIRO' AD ARRIVARE IN CITTA'...
...SONO SICURA DI FARCELA.

...
ALLORA, PERCHE' SEI STATA CATTURATA?

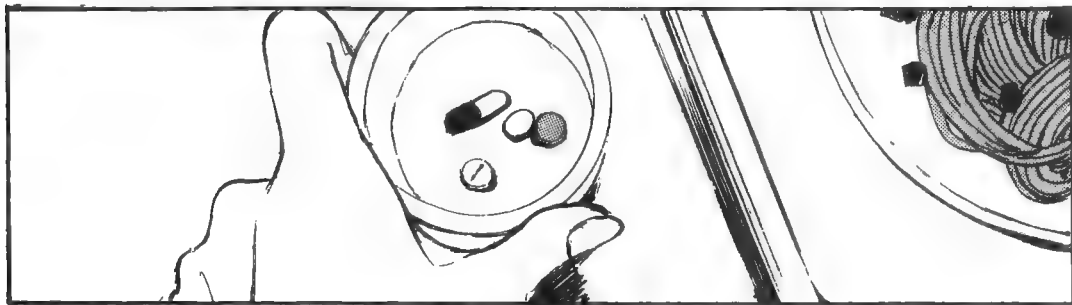
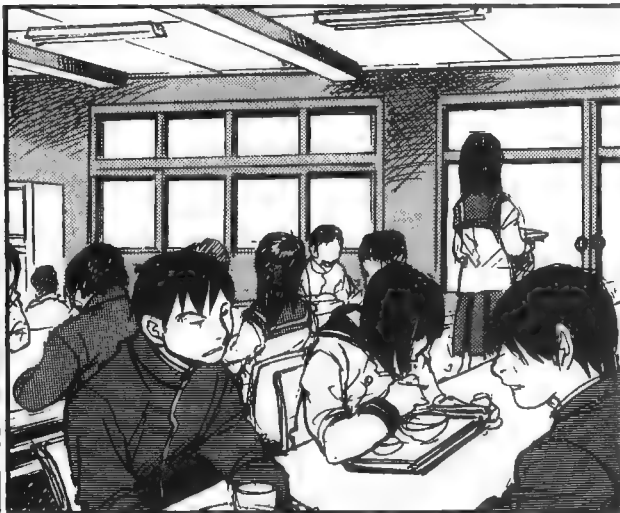
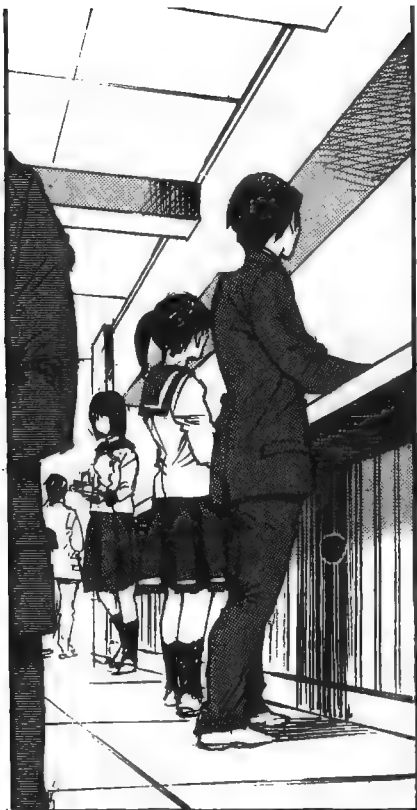
QUELLA VOLTA... SONO STATA SFORTUNATA.
UNO DEI MIEI COMPAGNI HA RUBATO IN UN NEGOZIO ED E' STATO PRESO DALLA POLIZIA. IO ERO LI' PER CASO.

CHI SONO I TUOI COMPAGNI?
SONO ORMAI COME PARENTI.

QUANDO SCOPRIRANNO CHE SONO IMPRIGIONATA QUI, VERRANNO SICURAMENTE A SALVARMI.
PERO'...
...NON VOGLIO CHE CORRANO DEI RISCHI...
...PERCIO' NON POSSO PERDERE TEMPO.

...

IERI SERA HO PARLATO CON MEI.

COME IMMAGINAVO, NON RICORDA NULLA DI ME.
E' IDENTICA A COME LA RICORDAVO.
TI RICORDI DI MEI?
...
FIN DA PICCOLA NON HA FATTO ALTRO CHE STARTI APPICCICATA.
A QUANTO PARE NON E' CAMBIATA.
MEI E' LA PIU' PICCOLA DEI NOSTRI COMPAGNI, ED E' DI SALUTE CAGIONEVOLE...
NON POSSO ABBANDONARLA.
HAI RAGIONE...
BENE.
TI CONTATTERO' DI NUOVO.
MI RACCOMANDO, RICORDATI CIO' CHE TI HO APPENA DETTO!

SE LE COSE STANNO DAVVERO COSI', FORSE ANCHE I PROBLEMI DI SALUTE DEGLI ALTRI DIPENDONO DA QUESTO.
NON CI HO MAI FATTO CASO...
...MA MEI HA SEMPRE AVUTO LA CARNAGIONE COSI' CHIARA?!
PROBABILMENTE ANCHE IL TUO PROBLEMA NELLA PERCEZIONE DEI COLORI DIPENDE DA QUESTO...
OGNI FARMACO PROVOCA DEGLI EFFETTI COLLATERALI.
STANDO A QUANTO DICE LEI, IL MIO PROBLEMA AGLI OCCHI POTREBBE NON ESSERE AFFATTO CONGENITO.
CHE COS'HAI, MAKI?!
EH?! AH, BE'... NIENTE.
TU C'ERI!
AH, ANCH'IO VOGLIO VEDERLI!
PIUTTOSTO, FAMMI VEDERE GLI APPUNTI RELATIVI ALLA PROSSIMA LEZIONE.
LA SCORSA VOLTA NON C'ERO.

NATSUME! FINISCI DI MANGIARE I PEPERONI!

MA NON MI PIACCIONO!

E' PROPRIO PERCHE' SEI COSI' SCHIZZINOSO CHE NON CRESCI IN ALTEZZA, ANCHE SE HAI PIU' ANNI DI ME!
AH, SEI DAVVERO CRUDELE...

MI STA SCOPPIANDO LA TESTA.

MAKI!

RYO!

ULTIMAMENTE SEI UN PO' STRANO.
E' SUCCESSO QUALCOSA?
...
ASCOLTA, RYO!
COSA PENSI DI QUESTA SCUOLA?
EH?!
NOI SIAMO DEI RAGAZZI ECCEZIONALI...
...QUINDI STIAMO RICEVENDO UN'ISTRUZIONE DI ALTISSIMO LIVELLO, IN MODO DA POTER DIVENTARE I FUTURI LEADER DEL NOSTRO PAESE.
SIAMO CRESCIUTI SENTENDO QUESTE PAROLE... MA TU CI CREDI?
...
BE', SI TRATTA DI QUESTO?!
SEI CURIOSO DI VEDERE IL MONDO ESTERNO, COME NATSUME...
E ANCH'IO... NON POSSO NEGARE DI AVERE QUESTA CURIOSITA'.
MA NON E' ANCORA IL MOMENTO DI PENSARE A QUESTE COSE.

COME TI HO DETTO L'ALTRA VOLTA, IL PROSSIMO CORSO DI STUDI TRATTERA' PROPRIO QUESTO ARGOMENTO...
...QUINDI CI PENSEREMO A TEMPO DEBITO.
ABBIAMO RICEVUTO UNA QUANTITA' LIMITATA DI INFORMAZIONI SUL MONDO ESTERNO PERCHE' MOLTE COSE SONO INUTILI PER NOI...

...
QUESTO LO SO...

...
NON LO SO.

ALLORA COSA VORRESTI DIRE?!

SCUSAMI!

PER CASO, E' SUCCESSO QUALCOSA TRA TE E KIRIKO HINATSU?

POCO TEMPO FA, PARLAVI DI KIRIKO HINATSU...
E' SOLO UNA MIA IMPRESSIONE.

PERCHE' ME LO CHIEDI?

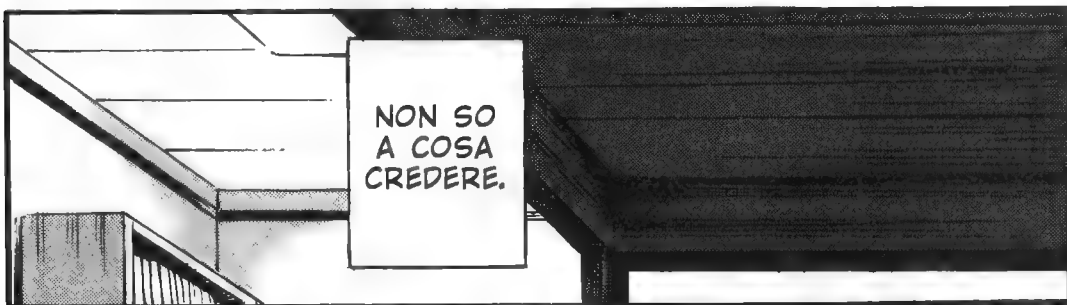
RYO HA UNA SENSIBILITA' STRAORDINARIA.

...QUANDO L'HO INCROCIATA IN CORRIDOIO... HO PERCEPITO QUALCOSA IN LEI, ANCHE SE NON CAPISCO BENE COSA SIA...

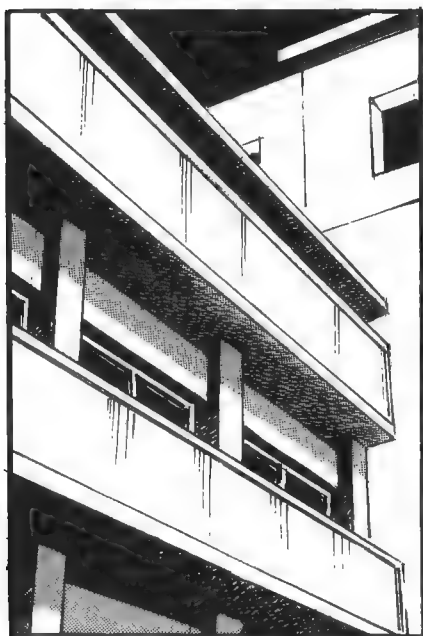
QUESTO NON C'ENTRA...
...ANCHE PERCHE' LE HO A MALAPENA RIVOLTO LA PAROLA.

E' CHE L'ALTRO GIORNO...
HO CAPITO. SCUSA.

SE CIO' CHE DICE KIRIKO FOSSE VERO...

...RYO DOVREBBE ESSERSI ACCORTO DI QUALCOSA.

USCIAMO INSIEME DA QUI!
...TE L'HO DETTO ANCHE QUELLA VOLTA.

QUEL-LA VOL-TA?!
NON RIE-SCO A RI-COR-DAR-MELO.

AVEVO INTENZIONE DI FUGGI-RE INSIE-ME A LEI...
...DO-DICI ANNI FA?

PERCHE' NON RIE-SCO A RICORDARE NEPPURE QUELLO CHE HO FATTO IO?
FRUP

VORREI RICOR-DARME-LO...

METTERO' IN ATTO IL PIANO STASERA.

CHE COSA CONTIENE QUESTA BUSTA?
RUSTLE

DELLE BOMBE.

TI AFFIDO IL DORMITORIO MASCHILE SITUATO AL PRIMO PIANO NELL'EDIFICIO A SUD.
CHE...

COSA?! DOVE TI SEI PROCURATA LE BOMBE?
EHI, NON PARLARE AD ALTA VOCE!

LE HO FATTE IO.
F-FATTE?! MA COME?

SONO BOMBE RUDIMENTALI, FATTE CON MATERIALE REPERIBILE OVUNQUE.
STA' TRANQUILLO, NON HO USATO LA POLVERE PIRICA.

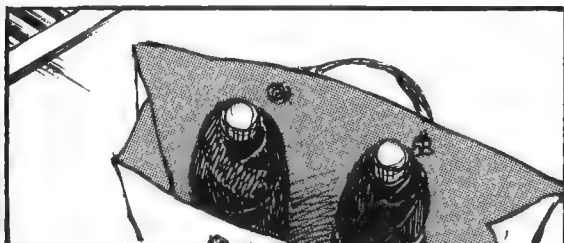
DEVONO SOLO FARE UN GRAN BOTTO...
...PERCHE' A ME BASTA GUADAGNARE TEMPO.

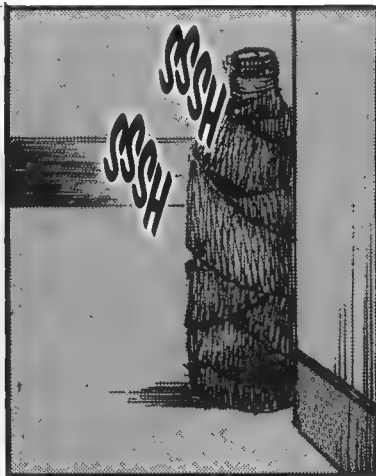
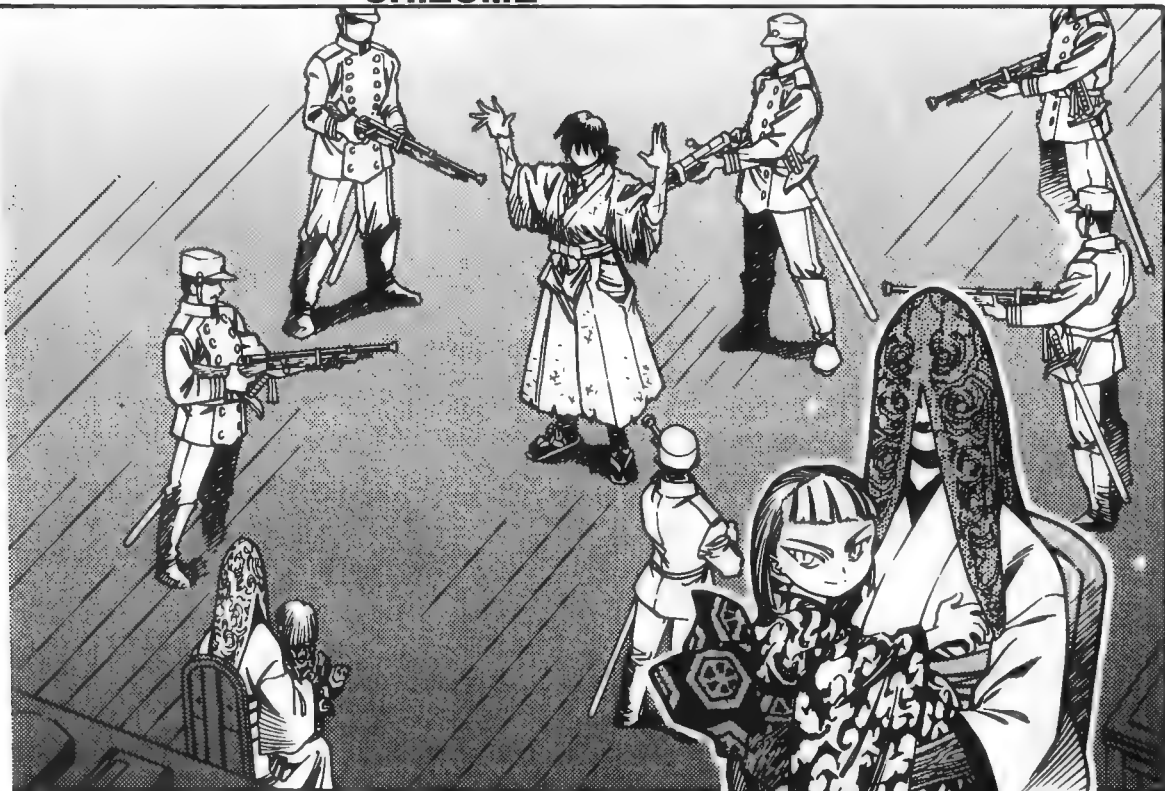
DOPO AVERLE MESSE IN VARI PUNTI ALL'INTERNO DELLA SCUOLA, LE FARO' SALTARE UN PO' PER VOLTA.
NON SERVE ALCUN DISPOSITIVO SPECIALE, E' SUFFICIENTE COLLOCARLE NEI POSTI INDICATI.
TU DEVI PIAZZARNE DUE, UNA IN QUESTO PUNTO NEL DORMITORIO MASCHILE E L'ALTRA DIETRO QUESTA COLONNA.
IN QUESTI POSTI LE TELECAMERE NON TI RIPRENDERANNO.

FAI SUL SERIO?!

COSA C'E'?! HAI PAURA? NON PREOCCUPARTI!
L'IMPORTANTE E' NON FARSI RIPRENDERE DALLE TELECAMERE.
INOLTRE NON CREDO CHE QUALCUNO SI FARA' MALE PER COLPA TUA.

SBRIGATI, ALTRIMENTI LE BOMBE SCOPPIERANNO!
MI DISPIACE DI AVERTI RESO MIO COMPLICE, MA... QUANDO ME NE SARO' ANDATA...
...TI DIMENTICHERAI NUOVAMENTE DI ME.
...
DANNAZIONE!

PERCHE' STO FACENDO UNA COSA DEL GENERE?

LEI MI STA SOLO USANDO...
HA FATTO TUTTO QUESTO SOLO PER SFRUTTARMI?!

VITA DA CAVIE - CONTINUA

Yuzo Takada **SHIZUME**

COME POTETE VEDERE, NON L'HO CON ME.

ALLORA, NON CI RESTA CHE STRAPPARTI DI BOCCA CON LA FORZA IL POSTO DOVE L'HAI NASCOSTO.

VOGLIAMO ANDARE?

Yuzo Takada
SHIZUME
IL LABIRINTO NELLA
CAPITALE IMPERIALE

第三課
TORA-GEN?
NO, NON LO CONOSCO.
MA NON E' POSSIBILE!

SEZIONE 3:

IO E LUI SIAMO VENUTI QUI IERI NOTTE TARDI!
FORSE TE LO SEI SOGNATO.

...E DOV'E' STATO TRASFERITO?

NON SONO AFFARI TUOI. VATTENE VIA!

IO SONO UN'AGENTE SEGRETO ALLE DIRETTE DIPENDENZE DEL VICE ISPETTORE!

ALLORA CHIEDILO DIRETTAMENTE A LUI!

SCIÒ! SCIÒ!

ESORCISMO: FAMIGLIA GOHOIN-KURAHASHI

GUARDA GUARDA, ABBIAMO GLI SCARAFAGGI IN CASA! E QUI CE N'E' UNO ENORME!
AH AH AH

CAR-NE...

MUOVITI, C'E' UNA VISITA PER TE!
E' NEL TUO SUDICIO MAGAZZINO!
SEI UNA VERGOGNA PER TUTTE LE DONNE!

E ADESSO...?

OH!

MI CHIAMO NATSU HIGUCHI.
SONO QUI PER PORTARLE UN MESSAGGIO DA PARTE DI MIO PADRE.

LEI... E' LA SIGNORINA SHIZUME KURAHASHI?
L'AGENTE SEGRETO?

AH... S-SI'!
CHI SEI TU?

MIO PADRE SI CHIAMA NORIYOSHI HIGUCHI...
...E LAVORA ALLA QUESTURA DI TOKEI.
OH, IL SIGNORE CHE HO INCONTRATO IN QUESTURA...

MA SUL SERIO LEI E' UN'AGENTE SEGRETO?
MA CERTO CHE LO SONO! CHE DISCORSI!

FLAP FLAP
DUNQUE, QUAL E' IL SUO MESSAGGIO?

OOH, CHE MERAVIGLIA!
YUHUUU!
QUI E' PIENO STRACOLMO DI LIBRI!
WOW!♡
AH... S-SCUSA... DICEVI...?

SIGNORINA SHIZUME...
...LE CHIEDO PERDONO!

SIGNORA OSUMI?!
CI SIAMO VISTE APPENA IERI...
E' VENUTA STAMATTINA A TOKEI DA YOKOHAMA?
汽車に
例の物残すぜ
つるのおやま
虎源
LASCIO QUELLA ROBA SUL TRENO. UWI NO OYAMA - KOGENTA?
NON SONO RIUSCITA A TELEGRAFARE IL MESSAGGIO COME MI AVEVATE CHIESTO.
LE CHIEDO PERDONO!
SONO STATA INSEGUITA DA UOMINI SOSPETTI...
...COSI' IERI HO DOVUTO CONTINUARE A FUGGIRE IN OGNI MODO POSSIBILE!
COME?!
LE CHIEDO SCUSA IO! L'ABBIAMO COINVOLTA IN QUESTA FACCENDA, E ORA...
NO, SONO IO CHE DEVO CHIEDERLE SCUSA! DOV'E' IL SIGNOR TORAGEN?

NON SO DOVE SI TROVI...
PARE CHE SIA STATO PORTATO VIA DAI SOLDATI DI FANTERIA DELL'ESERCITO.
吉原遊廓考
STUDIO SUL QUARTIERE DEI PIACERI A YOSHIWARA
MA PERCHE' L'ESERCITO HA PORTATO VIA IL SIGNOR TORAGEN?
IL QUESTORE DI TOKEI, INFATTI, RIVESTE ANCHE LA CARICA DI GENERALE DI DIVISIONE DELL'ESERCITO.
SECONDO QUANTO HA RACCONTATO MIO PADRE...
...IERI SERA L'UFFICIO DELLA SEZIONE 3 E' STATO MESSO A DISPOSIZIONE DELL'ESERCITO.
TI HO GIA' SPIEGATO...
...CHE INTERESSI COMUNI POSSONO COSTRUIRE UN RAPPORTO DI COLLABORAZIONE TRA CERTE PERSONE...

SONO STATI QUELLI DEL POPOLO SOSTENITORE DEL CIELO A CATTURARE QUEL NINJA TONTO!

L'ESERCITO SI E' MOSSO SOLO PER DAR LORO UNA MANO!

AH!

SEZIONE 37

MENTRE DORMIVI E' VENUTO UN TIZIO CHE EMANAVA UNA STRANA ENERGIA NEGATIVA...

...TALMENTE POTENTE DA FARMI TEMERE IL **PEGGIO!**

第三課

SE QUELLI DEL POPOLO SOSTENITORE DEL CIELO NE AVESSERO AVUTO LA SERIA INTENZIONE...

...SIA IO CHE TE SAREMMO STATI **DIVORATI** DA UN LORO COMPLICE.

NON C'E' PARAGONE CON QUELLI CHE ABBIAMO AFFRONTATO FINORA.
E' A UN LIVELLO FUORI DAL COMUNE.

SI TRATTA DI KAENKO?

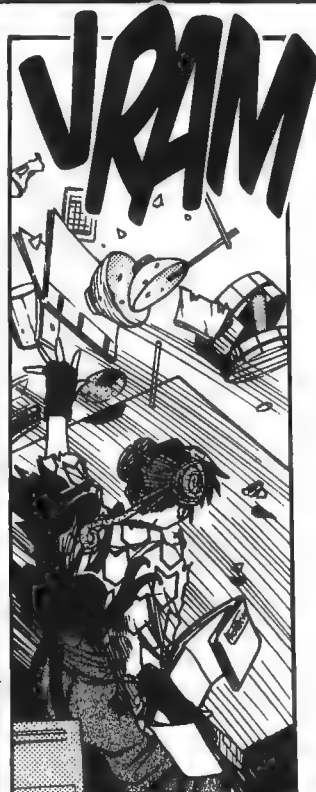
NO. LA SUA POTENZA E' ESTREMAMENTE SUPERIORE.

CHE DIO CE NE SCAMPI!
CHI TOCCA SI SCOTTA!
PERCHE' NON MI HAI SVEGLIATO...?

COME?!

SE FOSSI STATA SVEGLIA, AVREI POTUTO DIFENDERE IL SIGNOR TORAGEN!

MAPPA DELLA GRANDE TOKEI?

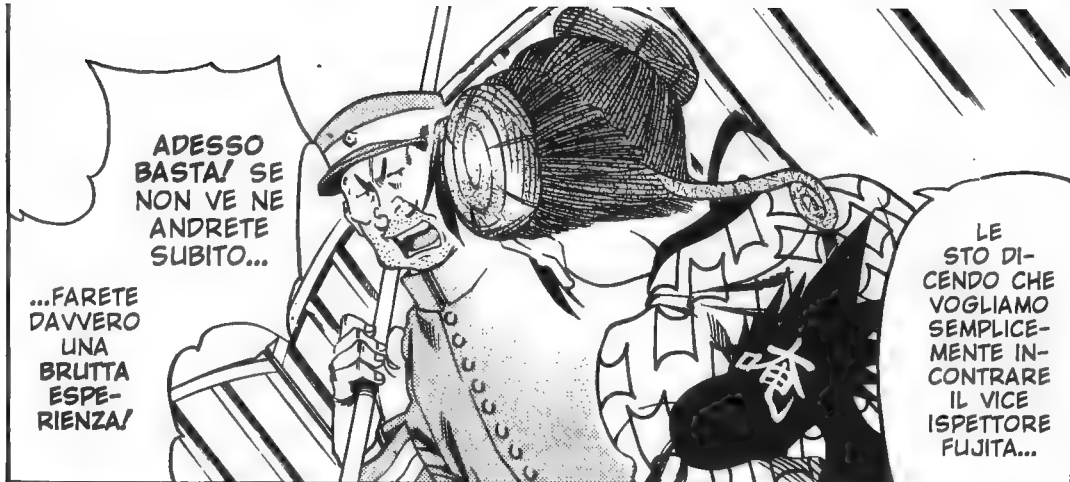
NO. DA AZABU.

IL MESSAGGIO DA PARTE DI MIO PADRE DICE COSI'...
"IL VICE ISPETTORE FUJITA E' STATO TRASFERITO AL COMMISSARIATO DI AZABU".
AH!

MOLTO BENE!
ALLORA CI ANDRO' IMMEDIATAMENTE!
SPERO CHE LEI SIA VIVO, SIGNOR TORAGEN!
RIUSCIRO' A TROVARLA A TUTTI I COSTI!

COMMISSARIATO DI AZABU

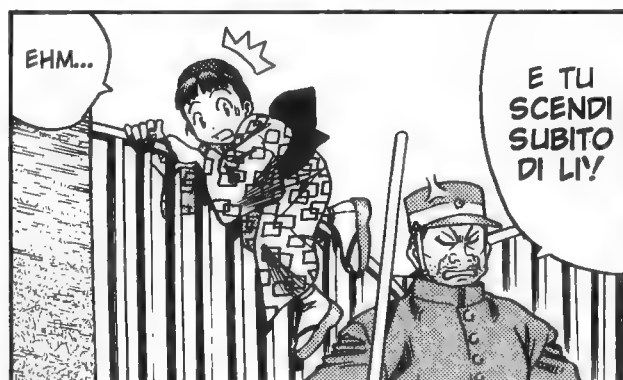
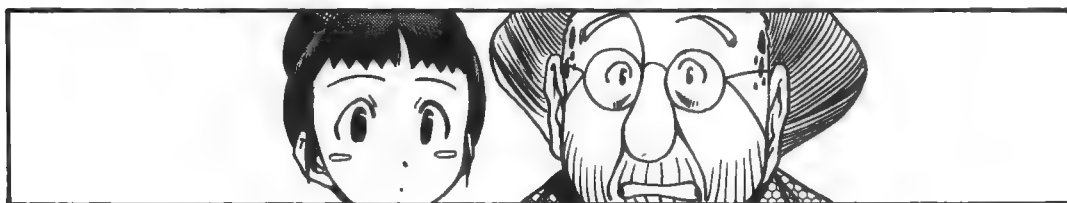
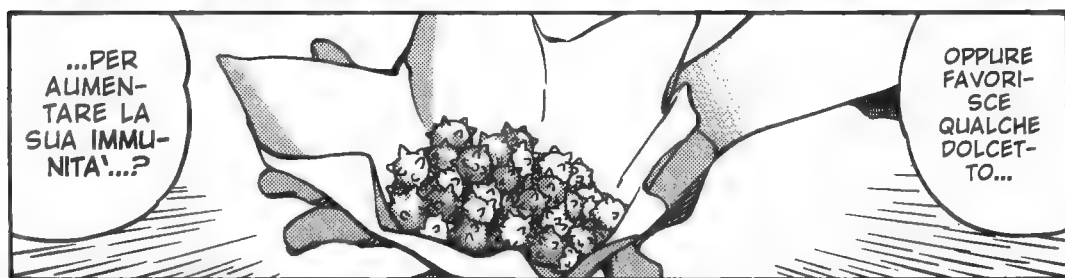
麻布警察署

VIA! ANDATE-VENE!

QUI E' VIETATO L'INGRES-SO AI CIVILI!

LE STO DICENDO CHE VOGLIAMO SEMPLICEMENTE INCONTRARE IL VICE ISPETTORE FUJITA...
ADESSO BASTA! SE NON VE NE ANDRETE SUBITO...
...FARETE DAVVERO UNA BRUTTA ESPERIENZA!

NON C'E' BISOGNO DI ESSERE COSI' VIOLENTI!
ALLORA...

...VENUTA SOLO PER POTER INCONTRARE UN ATTIMO UNA PERSONA...
AVANTI, MI MANDI PURE ALL'INFERNO... TANTO ORMAI MI RESTAVA POCO DA VIVERE...
SIGH
SIGH
SMETTILA DI FARE FINTA DI PIANGERE, MALEDETTA VECCHIACCIA!

...PICCHI PURE ME, CHE SONO UNA VECCHIA DAI CAPELLI BIANCHI...
VISTO CHE VIVIAMO IN UN MONDO SPIETATO, DOVE UN AGENTE DI POLIZIA CACCIA VIA SENZA PIETA' UNA NONNETTA...
SIGH SIGH

DALLA TUA MANICA SPUNTA IL BECCUCCIO DA CUI FAI USCIRE LE TUE FINTE LACRIME!
GASP!
E TU SCENDI SUBITO DI LI'!
EHM...

COMUNQUE SIA, NOI NON CE NE ANDIAMO!
SE NON CI FARA' PASSARE, SE NE PENTIRA' AMARAMENTE!

BRUTTA SMORFIOSA!
PROVA A DIRE SOLO UN'ALTRA PAROLA E TI SBATTO IN CELLA...

ACCETTI QUESTA CIOTOLA DI SOBA ALL'UOVO.

啼

AH... UHM...
E' GRATIS?
LA PREGO DI FREQUENTARE LA MIA BANCARELLA, IN FUTURO.
CERTO.

SONO OMATSU.
GESTISCO UNA BANCARELLA DI SPAGHETTI DI SOBA QUI VICINO.
LA PREGO DI ACCETTARE UNO DEI MIEI PIATTI, PER COMMEMORARE QUESTA GIORNATA IN CUI CI SIAMO CONOSCIUTI.
大松
二八そば
NON VORRESTE PROVARE UN PIATTO DI SOBA ANCHE VOI?
MI DISPIACE, MA IO DOVREI...

OPPURE FAVORISCE QUALCHE DOLCETTO...
...PER AUMENTARE LA SUA IMMUNITA'...?

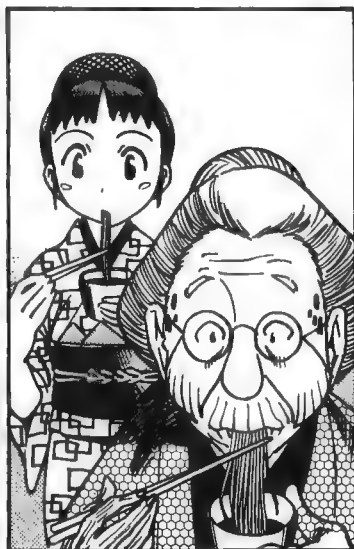
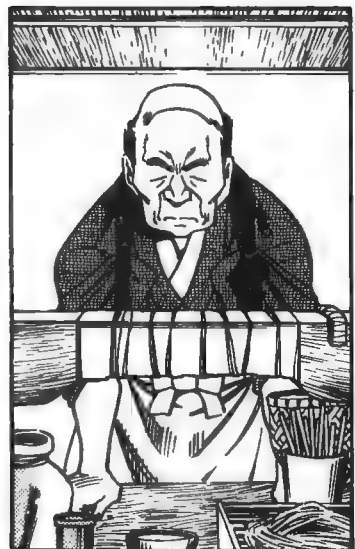
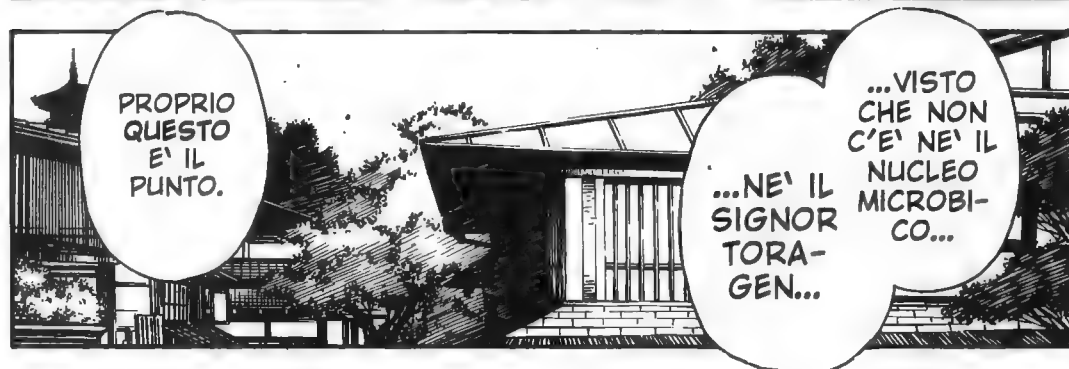
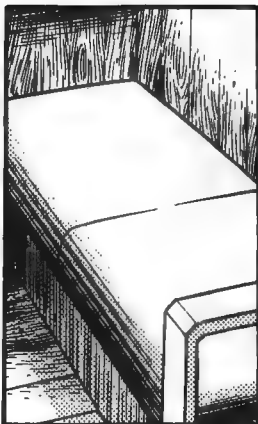
PER L'EGREGIO SIGNOR FUJITA?

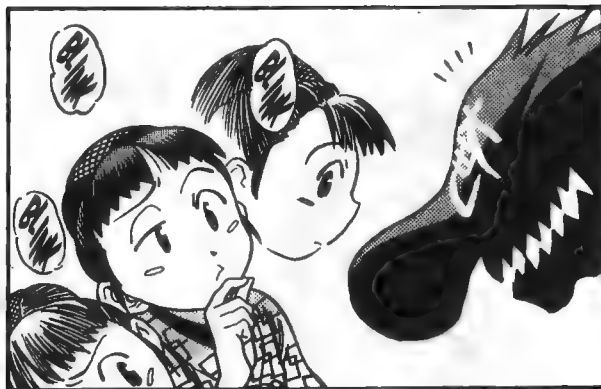
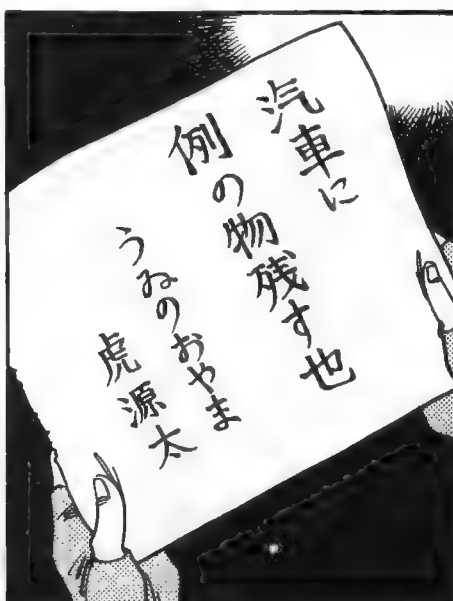
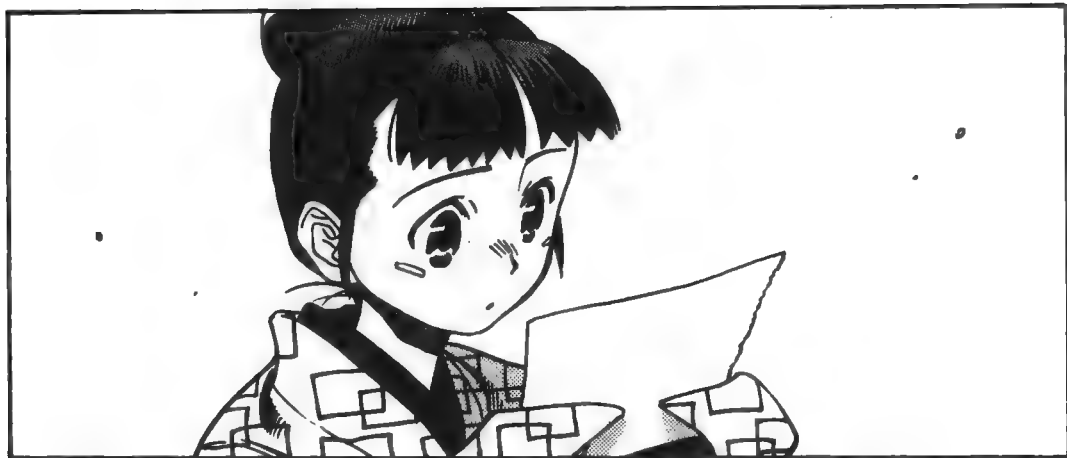
UN BAMBINO PRODIGIO?
A UENO?!
NON C'E' SCRITTO NESSUN NOME.

PER QUESTA RAGIONE, NON C'E' MODO DI TROVARLO.
ば

IN OGNI CASO...
...SARA' INUTILE ANDARE A UENO...

...VISTO CHE NON C'E' NE' IL NUCLEO MICROBICO...
...NE' IL SIGNOR TORAGEN...
PROPRIO QUESTO E' IL PUNTO.

STAZIONE DI SHINBASHI
PRIMA DI TUTTO, DEVE CERCARE IL CAMPIONE DI NUCLEO MICROBICO.
QUELLI DEL POPOLO SOSTENITORE DEL CIELO NON PROGETTERANNO CERTO DI UCCIDERE IL SIGNOR TORAGEN, L'UNICA PERSONA CHE SA DOVE SI TROVI IL CAMPIONE...
QUESTO E' IL MESSAGGIO DA PARTE DEL VICE ISPETTORE FUJITA.

SE LEI RIUSCIRA' A TROVARE IL CAMPIONE, POTRA' TRATTARE CON LORO...
ANCHE NEL CASO IN CUI NON RIUSCISSE A TROVARLO, SE SVOLGERA' DELLE RICERCHE APERTAMENTE, LORO SI FARANNO SICURAMENTE VEDERE, SEGUENDO I SUOI MOVIMENTI.
COME VA? L'HA TROVATO?
DOVREBBE ESSERCI...
IL SIGNOR TORAGEN DICEVA DI AVERLO NASCOSTO SUL TRENO...
LEI ERA INSIEME A LUI, NON E' VERO, SIGNORINA SHIZUME?
SI'... ED E' STRANO...
NON HO NOTATO ALCUN MOVIMENTO CHE FACESSE PENSARE CHE LO STESSE NASCONDENDO...
CHISSA' QUANDO L'HA NASCOSTO?
FSSH
FSSH
TU NON HAI QUALCHE IDEA IN PROPOSITO, GRANDE NUE?
I METODI SEGRETI DEI NINJA SONO, PER L'APPUNTO, SEGRETI.
UFFA!

QUI NES-SUNO HA BISOGNO DI UNA MOCCIOSA COME TE!
VATTENE IMMEDIATA-MENTE, STUPIDA PISCIALET-TO!
BLINK
BLINK
BLINK
MA TU SEI UN PAPPA-GALLO?
O UNA GRACO-LA RE-LIGIO-SA?
PI...
PISCIA-LETTO?!
S-SCU-SAMI, NACCHAN! GRANDE NUE!
E' PROPRIO DA MALE-DUCATI CHIAMARLA IN QUESTO MODO!
UFFA!
COMUNQUE SIA, E' MEGLIO CHE TORNI A CASA, PIC-COLA. SEI ANCORA UNA BIMBA...
...E ORMAI QUESTO POSTO E' PERICOLO-SO!
NON VOGLIO! LA SITUAZIO-NE SI STA FACENDO IN-TERESSANTE PROPRIO ORA!
PERCHE' NON VAI A CASA MIA A LEGGER-TI QUALCHE LIBRO?
PERCHE' MI ANNOIE-REI A MORTE! A CASA SUA NON C'E' UN SOLO LIBRO DI NARRATIVA, SIGNORINA KURAHASHI!

* VERSI TRADIZIONALI GIAPPONESI, RITMATI SU PAROLE DI 5 E/O 7 SILLABE. KB

LASCIO QUELLA ROBA SUL TRENO. UMI NO OYAMA - KOGENTA.

*POESIA DELL'UNDICESIMO SECOLO CHE RACCHIUDE LA CONCEZIONE BUDDISTA DELLA VITA. E' COMPOSTA DA 47 CARATTERI, SUDDIVISA IN VERSI DI 5 E 7 SILLABE, CHE FORMANO I 47 SUONI DEL VECCHIO ALFABETO SILLABICO GIAPPONESE. KB

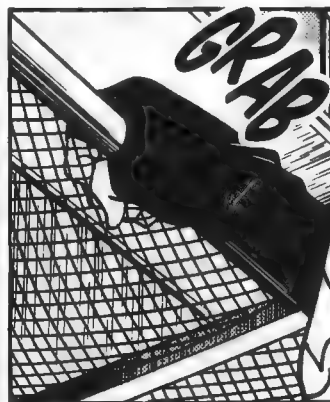
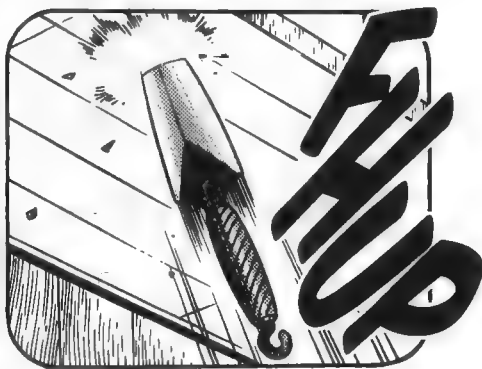
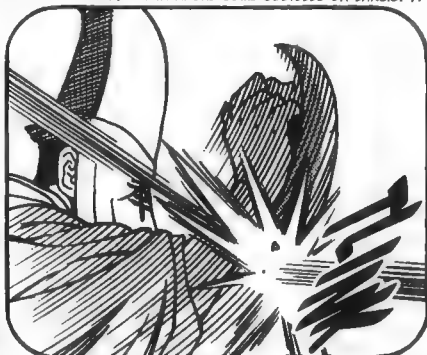
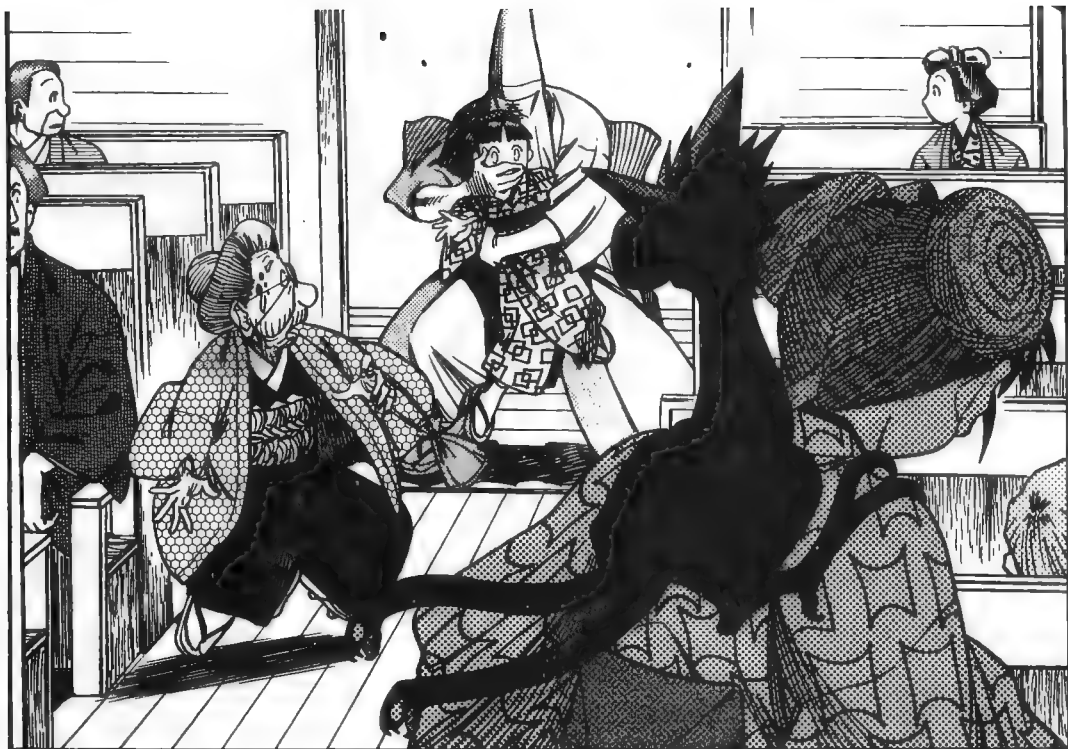
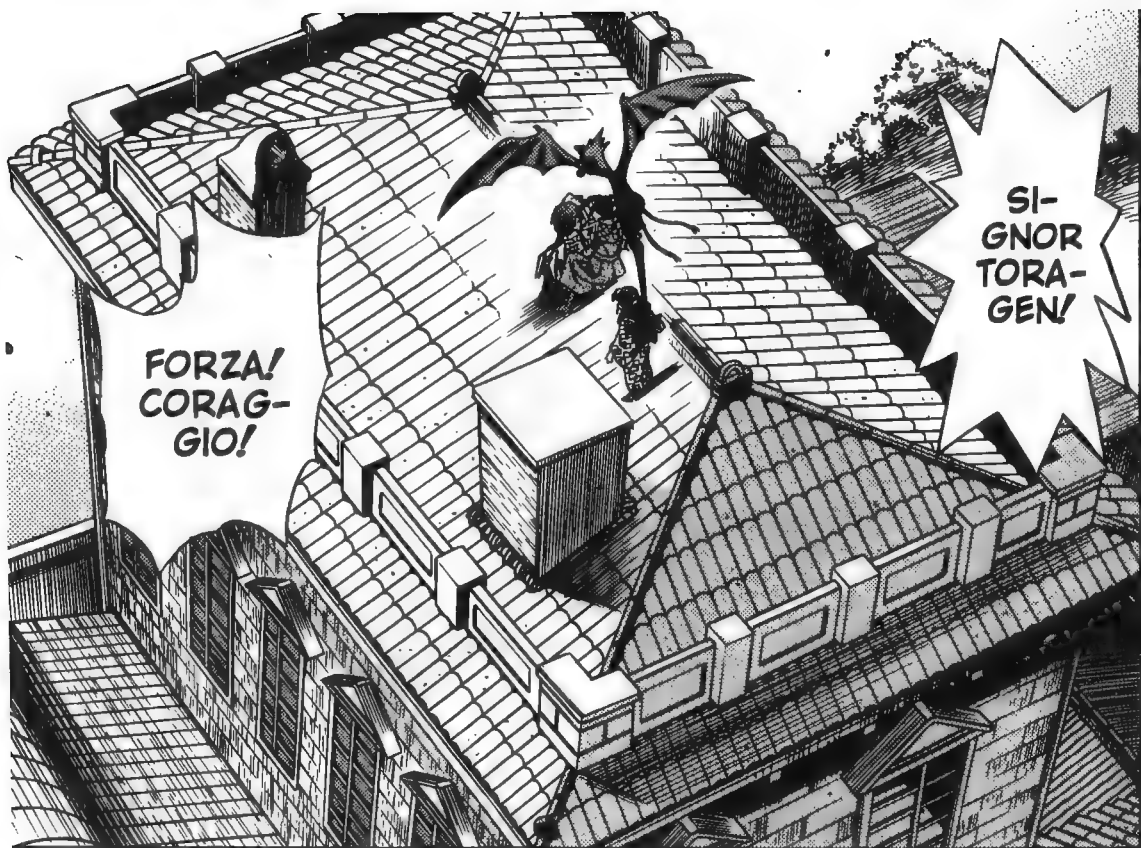
*CHE IN GIAPPONESE SIGNIFICA "NON C'E' KU", MA E' ANCHE IL NOME DI UNA PALETTA TASCABILE USATA DAI NINJA, USATA ANCHE COME COLTELLO DA LANCIO. YT

NAC-CHAN!

THU

AAAAH!
SIGNORA OSUMI!
THUD

RIAVRAI QUESTA RAGAZZINA...
...MA TU LASCIA IL NUCLEO MICROBICO SUL TRENO E VATTENE SUBITO!
NAC-CHAN!

FLAP
FLAP
WHAM
AH!
AGH!
NIENTE DI ROTTO, PISCIA-LETTO?
AH!
UH...
N-NO...

FIGLI DI UNA CAGNA!
AAAAH!
FUGGIAMO!
NON SALVIAMO LA SIGNORA OSUMI?!
E' ESORCISTA E GUARITRICE!
SE LA CAVERA' DA SOLA!

OH...
TUMP
SIGNOR TORA-GEN!

SIGNOR TORAGEN!

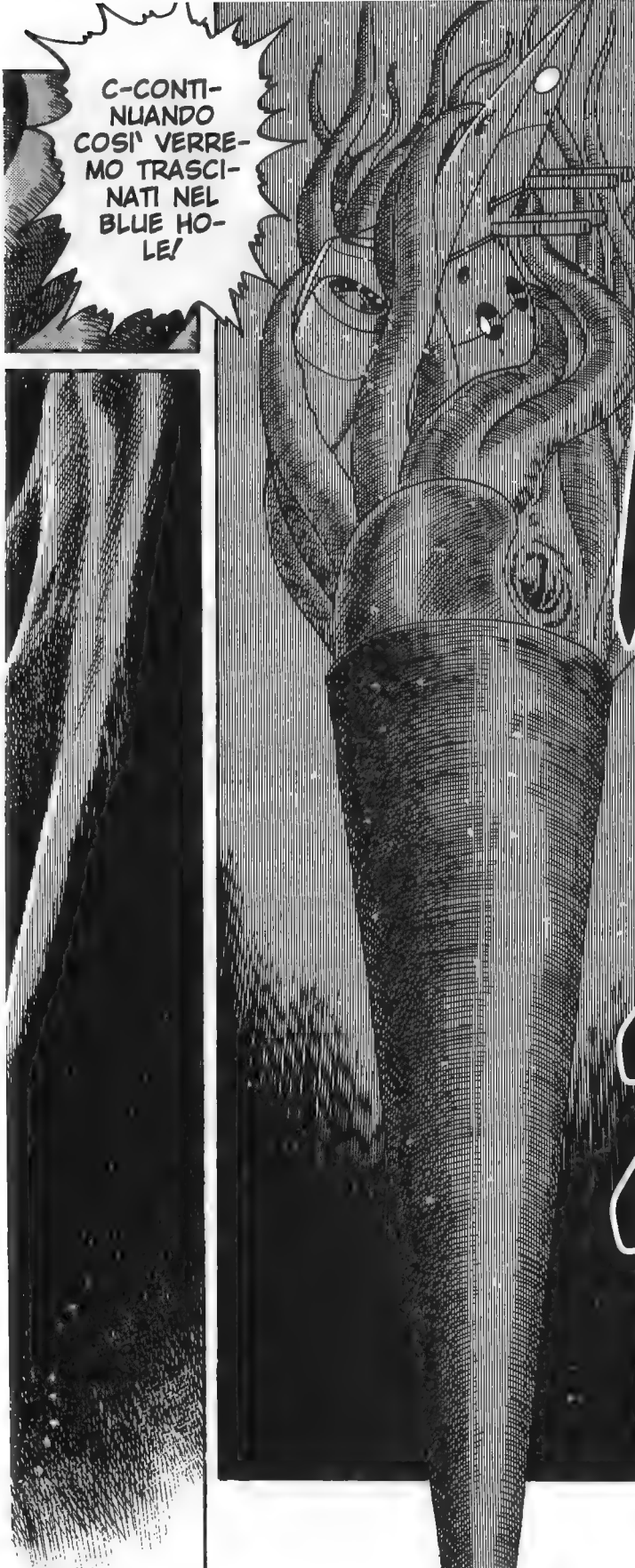
FORZA! CORAGGIO!

俺

SIGNOR TORA-GEN!
GHUOOOOOH!
SHIZUME - CONTINUERA' DAL MESE PROSSIMO: LITTLE JUMPER DI YUZO TAKADA!

Yukinobu Hoshino

BLUE HOLE

EPISODIO 8
IL CIMITERO DELL'ETERNITA'

UNDINA CELACANTIDE - PERIODO GIURASSICO
(CENTOCINQUANTA MILIONI DI ANNI FA).

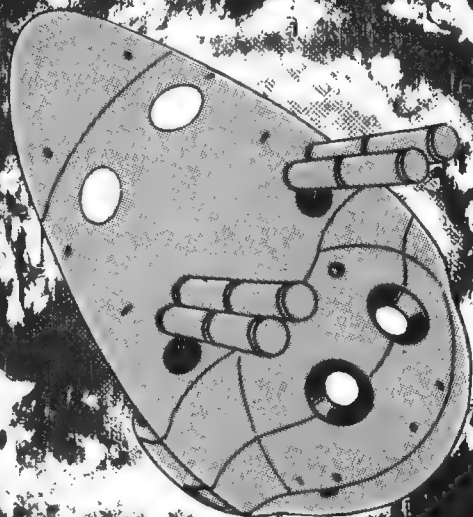
DIPLURUS - PERIODO TRIASSICO
(DUECENTOQUARANTA MILIONI DI ANNI FA).

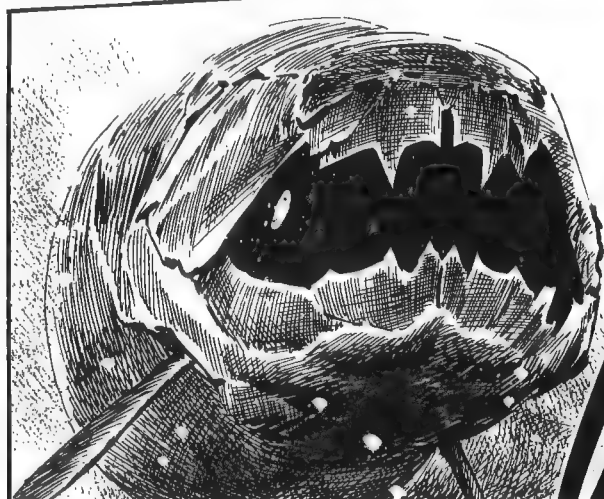
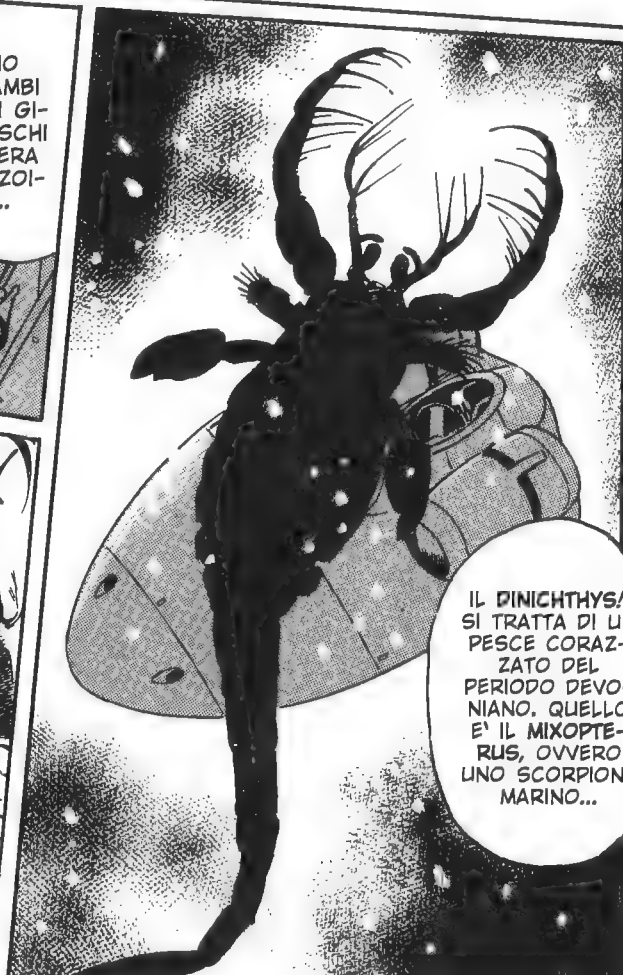
CELACANTIDE - ERA PALEOZOICA
(CIRCA TRECENTO MILIONI DI ANNI FA).

SVUOTA COMPLETAMENTE LA CASSA DI ZAVORRA! STIAMO AFFONDANDO SEMPRE DI PIU'!
LO STO FACENDO! STO SGANCIANDO TUTTO, MA NON RIUSCIAMO A RISALIRE...
CREDO CHE LA SUA FORZA SIA MAGGIORE DELLA SPINTA DELL'ACQUA!
C-CONTINUANDO COSI' VERREMO TRASCINATI NEL BLUE HOLE!

SE CADIAMO NEL MONDO DEL PALEO-ZOICO, SAREMO SPACCIATI!
UUUOOOOH!

CRAP
QUELLO E' IL CONFINE SPAZIO-TEMPORALE!
FA' QUALCOSA, FOSS! UNA VOLTA HO VISTO UN FILM NEL QUALE I PERSONAGGI ERANO RIUSCITI A RESPINGERE UN MOSTRO USANDO UNA SCOSSA ELETTRICA!
NON PUO' DARMI UN CONSIGLIO PIU' REALISTICO, PROFESSORE?
DANNAZIONE! CI PROVERO' COMUNQUE!

WIIINN
CLICK CLICK CLICK
SE NON CE LA FAREMO POSSIAMO RASSEGNARCI A FINIRE NEL PALEOZOICO!

...EHI, CHE CAVOLO HAI FATTO?!
ONDE ULTRA-SONICHE.
QUELLE USATE PER L'APPAREC-CHIO DI CO-MUNICAZIONE SUBACQUEA E PER IL SO-NAR. GLIELE HO SCAGLIATE CONTRO AL MASSIMO DEL-LA POTENZA.

SIAMO CADUTI NELLO STRATO DI CONFINE!
C'E' UN'ANOMALIA NELLA FORZA DI GRAVITA'...
ANCHE GLI STRUMENTI SONO TUTTI FUORI USO! LA CASSA DI ZAVORRA E' VUOTA, PERCHE' NON RIUSCIAMO AD ANDARE SU?!
NON ABBIAMO UNA SUFFICIENTE SPINTA DI GALLEGGIAMENTO!
INOLTRE, A QUESTO PUNTO, NON SAPPIAMO SU QUALE SUPERFICIE BISOGNA EMERGERE PER TORNARE NEL CRETACEO...
CHE COS'E' QUELL'ESSERE...?!

SONO ENTRAMBI ESSERI GIGANTESCHI DELL'ERA PALEOZOICA...
Q-QUESTO NON PUO' ESSERE VERO!
IL DINICHTHYS! SI TRATTA DI UN PESCE CORAZZATO DEL PERIODO DEVONIANO. QUELLO E' IL MIXOPTERUS, OVVERO UNO SCORPIONE MARINO...

SONO PASSATE ALMENO DUE ORE. NON PENSI CHE IL CAPITANO E IL PROFESSORE STIANO PERDENDO TROPPO TEMPO?!

NON ABBIAMO ALTRA SCELTA CHE DIFENDERCI DA SOLI!
POI, NON SI SA MAI COSA POSSA ACCADERE IN QUESTO MONDO...

SPLOSH
SEMBRA CHE TU NON RIESCA A STARE TRANQUILLA SE NON SEI ARMATA...

L'AVVERTIMENTO DI QUEL CRONOSAURO...

LA SUA SPECIE AVEVA IL CRANIO ECCEZIONALMENTE SVILUPPATO. NON CI SAREBBE DA STUPIRSI SE AVESSE AVUTO L'INTELLIGENZA DI UNA BALENA...

NON MI IMPORTA SE NON CI CREDI. ALF, ANCH'IO SONO STUFA DI TUTTE QUESTE COSE ASSURDE! NON NE POSSO PIU'!

VOGLIO TORNARE AL PIU' PRESTO NEL NOSTRO MONDO... OOH, VORREI TANTO FARE UNA BELLA DOCCIA!
SONO D'ACCORDO CON TE.

DOVE SARANNO ANDATI HOOD E JULIE? STARANNO ANCORA ESPLORANDO LA ZONA ATTORNO ALL'ALBERO MARINO?

NON CREDO SIA POSSIBILE SALIRE OLTRE QUESTO PUNTO SENZA UN EQUIPAGGIAMENTO ADEGUATO, CAPORALE HOOD...

...PFUH! SE ALMENO IN QUALCHE PUNTO SI FOSSE RACCOLTA DELL'ACQUA PIOVANA...
QUEST'ALBERO MARINO POTREBBE ESSERE UN POSTO FACILE DA TROVARE CASO MAI ARRIVASSERO DEI SOCCORSI. INOLTRE, ORA ABBIAMO ANCHE IL DS-1, DOBBIAMO PER FORZA STARE QUI!

IL PROBLEMA E' CAPIRE COME PROCURARCI I VIVERI E L'ACQUA...
SE SERVE, POSSO SALIRE FINO AI RAMI LASSU' E UCCIDERE UNO DI QUEI DINOSAURI VOLANTI PER MANGIARCELO, MA LA MANCANZA DI ACQUA E' UN GROSSO PROBLEMA.

VUOL DIRE CHE NON ABBIAMO ALTRA SCELTA CHE ANDARE SULLA TERRAFERMA CON LA BARCA, PER PROCURARCELA...?
PROPRIO COSI'!

SPLASH
SPLASH

JULIE, VEDO CHE TE LA STAI SPASSAN-DO...

MI PASSI QUEI VESTITI, CAPORALE HOOD!
SPLASH

S-SIGNORSI!

...
TOMPSON, VA' A ESPLORARE L'ALTRA PARTE...

SE VUOI QUALCOSA DA ME SBRIGATI!
EH?!

MA PERCHE' DICE QUESTO...?

NON FARE LA FINTA TONTA! MI ASPETTAVI APPOSTA SVESTITA, NON E' COSI'?!

VISTA LA SITUAZIONE, TU HAI BISOGNO DI UN UOMO FORTE CHE TI PROTEGGA FINO A QUANDO NON POTREMO TORNARE NEL NOSTRO MONDO...

IL PROFESSOR HAWK E' UN PERSONAGGIO IMPORTANTE, MA IN UN MONDO COME QUESTO NON TI PUO' ESSERE DI GRANDE AIUTO. NON SAPPIAMO NEANCHE SE E QUANDO ARRIVERANNO I SOCCORSI...

AH AH AH...!

...COSI' POTRAI ARRIVARE A RACCONTARE AL MONDO INTERO QUEST'AVVENTURA, COME GIORNALISTA...

VORRESTI FARE QUESTO SCAMBIO CON ME, NON E' COSI'?!

SPLASH

ROARRRRR
Q-QUESTO E' L'ACCOPPIAMENTO DEGLI ELASMOSAURUS! CHE VIGORE!
SQUEAK
SQUEAK

SQUEAK

SQUEAK

QUESTO MONDO E' DESTINATO ALL'ESTINZIONE...

TUTTI QUESTI ANIMALI DOVRANNO MORIRE...

ECCO IL DS-1! SONO TORNA-TI!

C'ERA UNA GRANDE COR-RENTE D'ACQUA CHE SCORREVA LUNGO L'ALBE-RO MARINO. CI HA SALVATO LA CORRENTE ASCENSIO-NALE...

PER UN PELO NON SIAMO RIMASTI IMPRI-GIONATI NEL CIMITERO DEL-L'ETERNITA'...
IL CIMITE-RO DEL-L'ETER-NITA'?

*IL 5 DICEMBRE 1945 UN'INTERA SQUADRIGLIA DI APPARECCHI DELL'AVIAZIONE STATUNITENSE SCOMPARVE NEL NULLA DURANTE UNA COMUNE AZIONE DI ADDESTRAMENTO DOPO AVER COMUNICATO UN'AVARIA AGLI STRUMENTI DI BORDO. LO STESSO GIORNO SCOMPARVE ANCHE UN IDROVOLANTE ANDATO IN SOCCORSO DELLA PATTUGLIA. KB

...DUNQUE, VEDIAMO UN PO'... NOI SIAMO STATI INGHIOTTITI DAL BLUE HOLE AL LARGO DELLA PARTE SUD-ORIENTALE DELL'AFRICA...

...MA NON E' DETTO CHE ORA NEL CRETACEO, CI TROVIAMO NELLO STESSO PUNTO... PUO' ANCHE DARSI CHE LA TERRAFERMA SU CUI SIAMO SBARCATI IERI SIA IL CONTINENTE AMERICANO...

FORMIDABILE, RAGAZZI! POTREMMO ESSERE SIAMO SBARCATI IN AMERICA SESSANTACINQUE MILIONI DI ANNI PRIMA DI COLOMBO...!

Makoto Kobayashi
WHAT'S MICHAEL
SFIDA NEL RING: GATZILLA VS MICHAEL
ALL'ANGOLO ROSSO, COL PESO DI 9,9 LIBBRE... MICHAEL MASK!
MIAO!
FORZA!
MICHAEL! MICHAEL!
VAI, MICHAEL!
MIAAAH MIAAAH MIAAAH MIAAAH MIAAAH MIAAAH MIAAAH MIAAAH
ALL'ANGOLO AZZURRO, COL PESO DI 33 LIBBRE... ABDULLAH THE GATZILLA!
BUU! VATTENE!
PANZONE MALEDETTO!
MIAAAH MIAAAH MIAAAH MIAAAH MIAAAH

iAAAH

iAAAH

CHISSA' SE VINCERA' MICHAEL O GATZILLA?!

E COSI' HA FINALMENTE INIZIO LA SFIDA DEL SECOLO!

MIAAAH MIAAAH

MIAAAH

DENG

MIAU!

FIGHT!

MIAAAH MIAAAH

MIAOO!

WHUSSH

ATTENZIONE! GATZILLA E' RICORSO SUBITO ALLA TECNICA DEL BODY SLAM!

PRRGNAU!

FAPP

GRAB

DUMP
MIAO!
BGNAU!

MIAAAH
FANTASTICO! CON UN PODEROSO COLPO DI RENI, MICHAEL E' ATTERRATO IN PIEDI!
NON PER NULLA E' UN GATTO! AH AH...
BRAVO, MICHAEL!

WHUMP
MIAO!
E' LA TECNICA DELL'EL-BOW DROP!

ATTEN-ZIONE!
MICHAEL SALE SUL-LA CORDA PIU' AL-TA!
FRUP

FAPP

MIAAAH
GIA'! COSI', LA TECNICA USATA NON HA SORTITO ALCUN EFFETTO!
...
MIAAAH
INCREDIBILE! PUR ESSENDO IN VANTAGGIO, LA SUA NATURA FELINA LO HA COSTRETTO A CADERE DI NUOVO IN PIEDI, INVECE DI FINIRE L'AVVERSARIO CON UN COLPO SICURO!
MIAAAH
MIAAAH

AVENDO LA SCHIENA CURVA NELL'ALTRO SENSO, E' DURA PER MICHAEL RESISTERE A QUESTO ATTACCO!
OOH! GATZILLA E' RICORSO ALLA TECNICA DEL BOSTON CRAB!
MIA-ARGH!
CROCK
SHA
GNAU!

MIAAAH
MIAAAH
AVANTI, ALLORA! FIGHT!

LA LOTTA E' RIPRESA! CHISSA' CHE COSA ACCADRA' ADESSO!
FFHHH!
MIAAAH
HISSSS!
MIAAAH
VAI, MICHAEL!
FORZA!

MICHAEL SI E' ACCOVACCIATO ALL'IMPROVVISO IN UN ANGOLO DEL RING!
CHE DIAVOLO GLI SARA' SUCCESSO?!
CHE TI PRENDE, MICHAEL?! COMBATTI!
AH...
...
CO-SA...?
IN REALTA'...
...I GATTI DETESTANO LE LOTTE.
COSA INTENDE DIRE?
MMM... CREDO CHE STIA MANIFESTANDO UN ALTRO COMPORTAMENTO TIPICO DA GATTO...
COSA DIAVOLO SIETE VENUTI A FARE SU QUESTO RING?!
MA ALLORA NON HA AVUTO ALCUN SENSO ORGANIZZARE QUESTO INCONTRO!
HO DETTO FIGHT!
FIGHT!
BUU
BUU
BUU
...

Makoto Kobayashi

WHAT'S MICHAEL
IL FUGGIASCO

QUESTO E' IL DOTTOR RICHARD KIMBLY, VETERINARIO.

QUEST'UOMO E' STATO CONDANNATO A MORTE PER L'OMICIDIO DELLA PROPRIA MOGLIE E PER REATI A SFONDO SESSUALE CHE NON HA MAI COMMESSO, MA E' RIUSCITO A FUGGIRE PER UN PELO, APPROFITTANDO DELL'INCIDENTE FERROVIARIO IN CUI E' RIMASTO COINVOLTO IL TRENO CHE LO STAVA TRASPORTANDO IN CARCERE.

ANCHE LA GIUSTIZIA, CHE DOVREBBE STARE DALLA PARTE DELLA RAGIONE, A VOLTE FINISCE PER PRENDERE DEGLI ABBAGLI...

MEAT

MI SENTI, KIM-BLY?!
ESCI ALLO SCO-PERTO!
TAP TAP TAP TAP
MMM...
HUFF...
NON L'HANNO SPAZZO-LATO BENE...
QUESTO GATTO HA UN SACCO DI PELI ACCUMU-LATI ADDOS-SO...
LA GRANDE PROFESSIO-NALITA' DI QUEST'UOMO E LA DEDIZIONE NEI CON-FRONTI DEL PROPRIO MESTIERE NON PERMET-TONO A RICHARD KIMBLY DI RESTARE IMPASSIBILE DI FRONTE A UN ANIMALE MAL CURATO...
FLIP
SHA

MA CHE...?!
CHI E' LEI?!
AH...

DEVI SPAZZOLARLO PER BENE, QUESTO GATTO!
SE GLI LASCI ADDOSSO TUTTI QUEI PELI, QUANDO SI LECCA PER PULIRSI POI LI INGHIOTTE TUTTI!
MI DICA CHE COSA CI STA FACENDO QUI!

M-MA...

ACCIDENTI!
QUESTO GATTO HA LE ORECCHIE PIENE DI PARASSITI!

BISOGNA SUBITO PULIRGLI LE ORECCHIE!
PORTAMI DEI COTTON FIOC, OPPURE DELLA GARZA! SVELTA!
AH... S-SI'!

E HA PURE LE UNGHIE LUNGHISSIME.
MEGLIO TAGLIARGLIELE...
L-LA RINGRAZIO...

BENE. HO FINITO.

VEDI? ORA E' FELICE!
D'ORA IN POI DEVI PRENDERTI CURA DI LUI COME SI DEVE!
LA RINGRAZIO PER TUTTO CIO' CHE HA FATTO!

ALLORA, PER CONCLUDERE...
...TI INSEGNERO' UNA TECNICA CHIAMATA ACCHIAPPALALINGUADELGATTO.

COSA...?!
E' POSSIBILE AFFERRARE LA LINGUA DI UN GATTO?

SI'. ANZI, E' FACILISSIMO.
HAI DEL BURRO?
AH... SI'.

PRIMA DI TUTTO, CI SI SPALMA DEL BURRO SU UN POLLICE, IN QUESTO MODO...

ADES-
SO!

SLAP
SLAP

MIAO...
MICHAEL...
VIENI!

NNNGH!
GRAB

AH...
ADDIO!
ALLORA, MI RACCOMANDO... NON DIMENTICARE DI PRENDERTI CURA DEL GATTO!

E' VERO! INCREDIBILE!
VISTO? E' FACILE!

...

MICHAEL - CONTINUA

C-CIAO!
AH, CIAO!
E' DA UN PEZZO CHE NON CI SI VEDE, KUGAYAMA!
SAL-VE.

BE', L-LA PROSSIMA S-SETTIMANA CI SARA' LA C-CERIMONIA PER IL C-CONFERIMENTO DELLE LAUREE...
...P-PERCIO' SONO V-VENUTO A PRENDERE L-LE MIE COSE...
...M-MA POTREI ANCHE LASCIARLE A VOI...

IN QUESTO MODO, OGNI ANNO AUMENTANO LE COSE CHE RIMANGONO NELLA NOSTRA SEDE...
G-GIA'...

GIRA VOCE CHE TU ABBIA TROVATO LAVORO PRESSO UNA CASA PRODUTTRICE DI ATTREZZATURE MEDICHE...
S-SI'... BE', P-PRODUCE DEI SEMPLICI A-APPARECCHI, N-NON VERE E PROPRIE A-ATTREZZATURE...
T-TI HO FATTO VEDERE IL C-CATALOGO, RICORDI?
AH, SI', L'HO VISTO! QUELLO SOTTILISSIMO, VERO?
T-TE L'HO DETTO... E' U-UNA PICCOLA DITTA...

CIAO!
SALVE!
M-MA L'ALTRO GIORNO S-SONO ANDATO A PARTECIPARE A UN C-CORSO DI PREPARAZIONE...
HO C-COME L'IMPRESSIONE CHE M-MI ASSEGNERANNO AL REPARTO C-COMMERCIALE...
ACCIDENTI, KUGAYAMA... QUESTO E' UN PERIODO CRITICO, PER TE...

Kio Shimoku
OTAKU CLUB
LA SINDROME DEI
LAUREANDI

* GERGO GIOVANILE PER INDICARE AKIHABARA, QUARTIERE DELL'ELETTRONICA, DIVENUTO IL REGNO INCONTRASTATO DEGLI OTAKU DI TOKYO. KB

CIOE'... NON E' CHE IO NON POSSA FREQUENTARE LA SCUOLA DALL'APPARTAMENTO IN CUI VIVO ORA...
MA E' MOLTO DISTANTE.

V-VUOI DIRE C-CHE...
...F-FAI TRASLOCO?!
BE'...
SI'.

NON ME NE IMPORTA NIENTE. DOPOTUTTO NON SARA' COSI' LONTANO.

QUESTO FATTO HA POCA IMPORTANZA PER ME.
...AH AH...
DICE COSI', LEI...

E' SOLO PER...
NON ME NE IMPORTA NIENTE.

CIAO!
...BE'?! KOSAKA NON C'E'?!
AH, SAKI!

VORREI CHIEDERTI UN FAVORE, SAKI...
E SAREBBE...?

LA PROSSIMA SETTIMANA SI LAUREERA' ANCHE TANAKA...
SI SONO ACCUMULATI PARECCHI COSTUMI CREATI APPOSITAMENTE PER TE, SAKI...
PERCIO'... PER FESTEGGIARE LA SUA LAUREA... HO PENSATO DI ORGANIZZARE UN RADUNO PER FOTOGRAFARE TE CON TUTTI QUEI COSTUMI INDOSSO!

COSA?!
MA NON SONO MICA IO QUELLA CHE SI LAUREA...

...MA CHE...?
VUOI DIRE CHE E' UNA PROPOSTA SERIA?

...CHE NE DICI?

OH, BE'... SE E' PER FESTEGGIARE LA SUA LAUREA...
MMM...

L'ANNO PROSSIMO!
QUANDO CI LAUREEREMO NOI, ME LI METTERO' TUTTI... CHE NE DICI?!

IN QUELL'OCCASIONE PROMETTO CHE ANCH'IO MI IMPEGNERO' AL MASSIMO!
PIU' O MENO.
MA PER ME SARA' FRA DUE ANNI...
COME?

IO SONO ISCRITTA COME STUDENTESSA RIENTRATA IN PATRIA DALL'ESTERO...
POTRO' LAUREARMI SOLO FRA DUE ANNI, A CAUSA DEL CONTEGGIO PARTICOLARE DEI CREDITI NECESSARI...

TUTTI QUANTI...
...SI LAUREERANNO PRIMA DI ME...

MA DAI, QUANTO SEI SCIOCCA!
INTANTO, MANCA ANCORA UN ANNO, PRIMA CHE SUCCEDA...
COSA FARAI DOPO, SE TI ABBATTI COSI' GIA' DA ADESSO?
DAI!
QUANDO MI LAUREERO', FARO' IL COSPLAY INDOSSANDO TUTTI I COSTUMI CREATI PER ME!

PER FAVORE... PARTECIPA AL COMIC FESTIVAL ANCHE DOPO ESSERTI LAUREATA...

VERAMENTE, NON CI VADO NEMMENO ADESSO... CERTO, NON POSSO DIRE DI NON AVER MAI PARTECIPATO, PERO'...

*UNIVERSITA' DI SHIIO - CERIMONIA PER IL CONFERIMENTO DELLE LAUREE 2004 - CERIMONIA PER IL CONFERIMENTO DEL TITOLO DI MASTER

2004年度 椎応大学 卒業式
大学院修士学位授与式

CLAP CLAP CLAP CLAP

NON HA PIANTO NEMMENO QUANDO SONO MORTI I SUOI GENITORI...

IO NON POSSO PIANGERE...

AH!

OH!

E COSI', ANCHE TU TI SEI LAUREATA...?
CI SIAMO GUADAGNATI LA PACE, FINALMENTE!
GUARDA CHE HO ISTRUITO BENE I MIEI SUCCESSORI!

IMMAGINO CHE DOPO LA LAUREA LAVORERAI SODO... MIRI A DIVENTARE DIRIGENTE D'AZIENDA?
COME TEMEVO... DO UN'IMPRESSIONE DEL GENERE, VERO? NO, PURTROPPO NON INIZIERO' NEMMENO A LAVORARE...
MI SPOSERO' SUBITO.

COS...?! TI SPOSERAI...?
QUEL-L'UOMO...? EHI, NON MI SEMBRA IL CASO...
CON QUEL-L'UOMO?!
AUGURI!
GRAZIE.
BE', INSOMMA, SI', PROPRIO CON LUI! DATO CHE LUI HA UN ANNO PIU' DI ME, GIA' LAVORA.

PERCIO', DEVO ESSERVI PIUTTOSTO GRATA.
DOPOTUTTO, SIETE STATI PROPRIO VOI A CREARMI L'OCCASIONE PER METTERMI CON LUI!

VI SALUTO!

E... COME VA...
...IL TUO PIEDE D'ATLETA?

AH AH AH AH AH

ACCI-
DENTI...
NON SO PERCHE'... MA HO COME LA SENSAZIONE DI ESSERE STATA SCONFITTA DA QUELLA LA'...
UH?!

COSA C'E'?!

NO, NIENTE.
?

BLA BLA BLA BLA BLA BLA

VISTO CHE ORA LA PRESI-DENTESSA E LA SUA VICE SI LAUREA-NO...

GIA'... ERANO DUE PERSONAGGI CHE GODE-VANO DI GRANDISSIMA POPOLARI-TA'...
C'E' DA CHIEDERSI COME FARA' ORA QUEL FUMETTO A CONTINUARE SENZA DI LORO...

D-DI RISA NON ME NE IMPORTA NIENTE.
ANCHE SE A ME PIA-CE.

MA, SOPRATTUTTO, COSA SIGNIFICA LA SCRITTA FINE DELLA PRIMA SERIE...?
QUANDO MAI HANNO DECISO CHE CI SAREBBERO STATE PIU' SERIE?
QUESTA E' UNA PRASSI!

SCUSA... STAVO PARLANDO DI KUJIUN.
OTAKU ANCHE IN QUESTO MOMENTO, EH? BAH!
FACCIAMO UNA FOTO!

IO NON VOGLIO!
DEVI ESSERCI ANCHE TU, SAKI!
FACCIO IO.
OH!

FLASH
FLASH

EHI! MA DOV'E' MADARAME?
DICEVA CHE SAREBBE VENUTO...
FLASH

EHI, SAKI!
PIUTTOSTO, HA TROVATO UN POSTO DI LAVORO?
GIA'... OGNI VOLTA CHE GLIEL'ABBIAMO CHIESTO, HA SEMPRE DIVAGATO... NON ABBIAMO LA MINIMA IDEA SE CE L'ABBIA FATTA O NO!

AH!
CHE FAI? DAI! SCATTA!
C'E' UNA BUONA LUCE.
CONTINUERA' A GIROVAGARE IN QUESTI DINTORNI, SE NON E' RIUSCITO A TROVARE UN IMPIEGO?
TEMO CHE CI SIA UN'ALTA PROBABILITA' CHE FINISCA COSI'...

BE', GRAZIE MILLE PER LA FIDUCIA CHE AVETE IN ME.
VI COMUNICO CHE INVECE HO TROVATO UN OTTIMO IMPIEGO!
AH... BUONGIORNO!

OH, ECCOTI!
IN CHE AZIENDA?
SI'?! HAI TROVATO UN IMPIEGO?
SI CHIAMA SAKURA, ED E' SPECIALIZZATA NEI LAVORI NELLE TUBAZIONI... SI OCCUPA DEL MANTENIMENTO DELL'IGIENE NELLE TUBAZIONI DELL'ACQUA!

COS...? ALLORA... FARAI RIPARAZIONI AI TUBI DELL'ACQUA? PROPRIO TU, MADARAME?!
MA NO! IO STARO' SEMPRE IN UFFICIO!
CERCAVANO UNO IN GRADO DI USARE BENE IL PC!

CASPITA...
E DOV'E' LA SEDE DELLA DITTA?
GIA'! E' LONTANA?
E' SEMPRE A TOKYO? O SI TROVA NEL TUO PAESE NATALE?!
BE', ECCO...

SI TROVA PIU` O MENO IN QUESTA DIREZIONE...
...A DIECI MINUTI A PIEDI!

CO-SA?!
ALLORA CONTINUERAI A VENIRE ALL'UNIVERSITA'?!
E' VICINISSIMA!
EHI... ORA CHE CI PENSO, FORSE HO VISTO L'INSEGNA DI QUELLA DITTA...
QUINDI, LA TUA VITA NON CAMBIERA' PER NIENTE RISPETTO A ORA!
MA CHE DICI?! SARA' COMPLETAMENTE DIVERSA!
SARO' COMUNQUE UN IMPIEGATO! NON AVRO' TEMPO DA PERDERE PER VENIRE QUI!

HO LETTO CHE IN MOLTI CONTINUANO AD ABITARE VICINO ALL'UNIVERSITA' CHE HANNO FREQUENTATO...
BE', DA QUESTE PARTI GLI AFFITTI SONO PIUTTOSTO BASSI...
IN OGNI CASO, UNA VITA DEL GENERE NON PUO' ESSERE CONSIDERATA DA PERSONA VERAMENTE ADULTA...
NON LI SOPPORTO...

BE'...
...COMPLIMENTI DAVVERO. SEI RIUSCITO A TROVARE UN IMPIEGO. E' GRANDIOSO.

...AH AH!
LO PENSI DAVVERO?

MANCA ANCORA UN PO' DI TEMPO ALLA FESTA PER BUTTARE FUORI I LAUREATI.
COSA VOLETE FARE?
MMM... VORREI PRIMA CAMBIARMI.
ALLORA DOPO CI TROVIAMO ALLA SEDE!
E LE FOTO?
BASTA COSI'.

SI'?
A PROPOSITO, SASAHARA...
CONTINUERAI A ESSERE PRESIDENTE DEL GENSHIKEN...
...ANCHE QUANDO FREQUENTERAI IL QUARTO ANNO? CIOE', PER ME, PUOI BENISSIMO CONTINUARE, FIGURATI...

OH, BE', ECCO...
IO...

...AVREI PENSATO DI CHIEDERE A ONO DI ASSUMERE QUESTA CARICA...
AH, SI'...?
BE'? CHE C'E'?!

CASPI-TA!
C-CO-SA?! LA CARICA DI PRE-SIDEN-TE?!
N-N-NON CREDO DI ESSERE AL-L'ALTEZZA DI QUESTO IM-PEGNO! SA-REBBE IMPOS-SIBILE PER ME ESSERE LA PRESIDEN-TESSA DEL GENSHIKEN!

BE'...
UHM...

CAPO CAPO CAPO
ALLORA NON ACCET-TI?
BE', SE HAI IM-PEGNI PIU' IMPOR-TANTI, NON FA NIEN-TE.
N-NON E' CHE IO ABBIA IMPE-GNI...
I-IO...

DILLE QUALCOSA ANCHE TU, KASUKABE!
COSA?! E PERCHE'?
IL TUO INTERVENTO E' ORMAI DIVENUTO UNA TRADIZIONE.

PERCHE' NON DIVENTI PRESIDENTE...
...E NON TRASFORMI QUESTO CLUB NEL CIRCOLO PER LO STUDIO DEL COSPLAY?

AH!

ACCETTO!
SLURP
WOW...
SICURA DI NON RISCHIARE, COSI', KASUKABE?
...R-RISCHIARE?!

BENE, CARA SAKI! FA' SUBITO IL COSPLAY!
QUESTO E' UN ORDINE DELLA TUA PRESIDENTESSA!
MA CERTO... LO FARO' ALLA FINE DELLA MIA VITA DA STUDENTESSA... PER TUTTE LE OCCASIONI PERSE... AH AH...

AH?!
TAP TAP TAP TAP TAP
TAP TAP TAP TAP TAP
STA SCAPPANDO...
SI', MA LEI LA INSEGUE...
P-PARE CHE N-NON CI SARA' DA P-PREOCCUPARSI, PER ONO...
SI'... CREDO CHE SE LA CAVERA', IN QUALCHE MODO!

MITSUNORI KUGAYAMA

SOICHIRO TANAKA

HARUNOBU MADARAME

OTAKU CLUB - CONTINUA

Natsuko Heiuchi

NUVOLE DI DRAGO

IL PENNINO E' ANCORA IN FIAMME! INTERVISTA A MOYURU HONOO!

* HOERO PEN-COMIC BOMBER. KB

EPPURE, LA SIGNORA M, SUA REDATTRICE, DICE CHE...
...POTETE TRANQUILLAMENTE CONSIDERARLO L'INCARNAZIONE DI MOYURU HONOO.
VERA BORSA DI HERMES
PER ESEMPIO, AL TELEFONO MI DICE SEMPRE "CERTO, CE LA FARO' SENZA ALCUN PROBLEMA!"...
...MA SE NON LO TENGO D'OCCHIO, POCO PRIMA DELLA SCADENZA DI CONSEGNA DELLE TAVOLE, INCOMINCIA A DIRE CHE NON SI SENTE MOLTO BENE, CHE DEVE VEDERE IL DOTTORE, E VIA COSI'...
MI METTE SEMPRE IN DIFFICOLTA'!
IN QUEL MOMENTO IL CELLULARE DEL SIGNOR SHIMAMOTO INIZIA A SQUILLARE.
LA SUONERIA DEL SUO TELEFONO E' LA SIGLA DI CYBORG 009!
AH!
IMMAGINO CHE LE PIACCIANO I FUMETTI DEL MAESTRO ISHINOMORI!

BE', NON DA IMPAZZIRE.
A ME PIACE TANTISSIMO IL SESTO VOLUME DI QUELLA SERIE!
IL SESTO VOLUME... QUELLO CON L'IMPERO SOTTERRANEO YOMI!

QUELLA BATTUTA... "JOE"
..."DOVE PREFERISCI CADERE?"!

SIGH!

UH?

SNIF

E COSI', L'ULTIMA FRASE CHE 002 DICE MENTRE PRECIPITANO VERSO LA TERRA, E' PROPRIO QUELLA...

DOPO LA BATTAGLIA CONTRO YOMI, 009 VIENE TRASFERITO ALL'INTERNO DELLA STATUA DEL DEMONE, DESTINATA A SALTARE IN ARIA...

NONOSTANTE SIA CONSAPEVOLE DI NON POTER FARE IN TEMPO, IL SUO COMPAGNO 002 SI LANCIA NELLO SPAZIO PER SALVARLO, MA NON RIESCE AD ARRIVARE IN TEMPO...

SI TRATTA DI UNA SCENA CLOU DI **CYBORG 009**, IL CAPOLAVORO ASSOLUTO DEL DEFUNTO MAESTRO SHOTARO ISHINOMORI.

NON TUTTI POSSONO COMPRENDERE IL SIGNIFICATO DI QUESTA FRASE, RIMASTA FAMOSA NEL FANDOM GIAPPONESE.

DISEGNO ORIGINALE DI SHIMAMOTO

* NEL GERGO GIOVANILE, IKEMEN SIGNIFICA 'BEL VISO'. KB

IN QUESTA OCCASIONE, IN DEFINITIVA, HO POTUTO VEDERE UN ALTRO MOYURU HONOO.

FORSE E' IL SUO CARATTERE CHE LO PORTA A FAR DIVERTIRE IL PROSSIMO A TUTTI I COSTI, COME SE LO SCOPO DELLA SUA VITA FOSSE QUELLO DI INTRATTENERE IL PROSSIMO!

VORREI CREARE QUALCOSA DI VERAMENTE DIVERTENTE!

DIVERTIRE...

...IN QUALSIASI MODO POSSIBILE, RADIO COMPRESA!

YAAAAH!

ALLORA NE CREERO' UNO IO! SONO SICURO DI RIUSCIRCI!

IN GIAPPONE NON ESISTE ALCUN FILM COMICO VERAMENTE DIVERTENTE!

GIRARE UN FILM, PER ESEMPIO!

UN FUMETTISTA E' CAPACE DI MANOVRARE LO SPIRITO DEI PERSONAGGI...
...E GRAZIE A QUESTO PUO' FAR BATTERE IL CUORE DELLE PERSONE!
RUMM
VOGLIO CHE LA GENTE COMPRENDA LA MAGNIFICENZA DEI FUMETTISTI!
G-GRANDIOSO!
LO DEVE FARE! A QUALSIASI COSTO!
DEVE FARLO PER SALVARE L'ONORE DI TUTTI I FUMETTISTI!
...SOLO CHE ORA HO MOLTO DA FARE.
HO DIVERSE SERIE IN CORSO.
IL SIGNOR SHIMAMOTO E' DOTATO DI GRANDE TALENTO IN VARI CAMPI. SICURAMENTE RIUSCIRA' A CREARE QUALCOSA DI MOLTO DIVERTENTE.
SI', PERO'...
...PREFERIREI CONTINUARE A LEGGERE PER SEMPRE I SUOI FUMETTI, PIUTTOSTO CHE VEDERE UN FILM.

KAZUHIKO SHIMAMOTO, ALIAS MOYU-RU HONOO... QUI NATSU-KO HEIUCHI! ASCOLTI BENE QUEL-LO CHE STO PER DIRLE!
DIO CI HA DONATO CARTA E PENNA.
ink PILOT
NON PENSA CHE DOVREM-MO DEDICARE TUTTO IL NOSTRO TALENTO ALLA CARTA?!
DEDICHERE-MO TUTTA LA NOSTRA PAS-SIONE ALLA TAVOLA BIAN-CA E ALL'IN-CHIOSTRO...
...DISEGNAN-DO...
NOI...
...E ANCORA DISEGNAN-DO...
...DISEGNAN-DO...

...E QUANDO MORIREMO, LO FAREMO CADENDO SUL TAVOLO DA DISEGNO, SCRIVENDO LA PAROLA FINE ALLA STORIA CHE STAVAMO REALIZZANDO!

...SIAMO FUMETTISTI...

FINE

CONCLUSIONI
SIAMO GIUNTI ALL'ULTIMA PUNTATA DEL NOSTRO **CORSO DI MANGA** VERO E PROPRIO. ONESTAMENTE PARLANDO, NON SONO COSI' ESPERTA DA POTER INSEGNARE A QUALCUNO A REALIZZARE FUMETTI, PER CUI MI SONO PERMESSA SOLO DI RACCONTARE E DISEGNARE UN PO' PER VOLTA, NELL'ARCO DI TRE O QUATTRO ANNI, LE MIE ESPERIENZE PERSONALI. SAREI FELICE SE GLI ASPIRANTI FUMETTISTI (E ANCHE I SEMPLICI CURIOSI) SI FOSSERO DIVERTITI LEGGENDOLE. INFINE, RINGRAZIO TUTTI GLI AUTORI CHE HANNO OFFERTO LA LORO PREZIOSISSIMA COLLABORAZIONE.
NATSUKO

A PROPOSITO, IL MAESTRO **NON PORTA** ALCUN CASCO PROTETTIVO!

MAESTRO KAZUHIKO SHIMAMOTO, LA RINGRAZIO PER AVERMI DEDICATO IL SUO TEMPO, NONOSTANTE SIA COSI' IMPEGNATO. SONO STATA FELICISSIMA DI AVER AVUTO LA POSSIBILITA' DI DISEGNARE **MOYURU HONOO**.

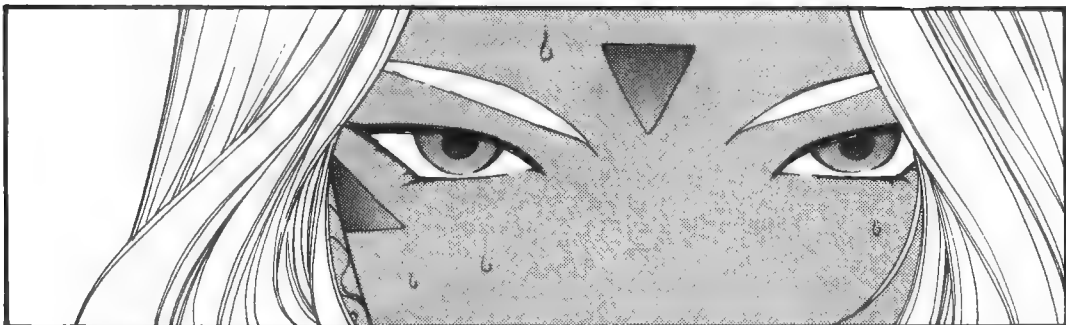
LE CHIEDO SCUSA PER NON ESSERLE STATA MOLTO UTILE NEL SUO PROGRAMMA RADIOFONICO, PERO' MI SONO DIVERTITA. VERAMENTE.

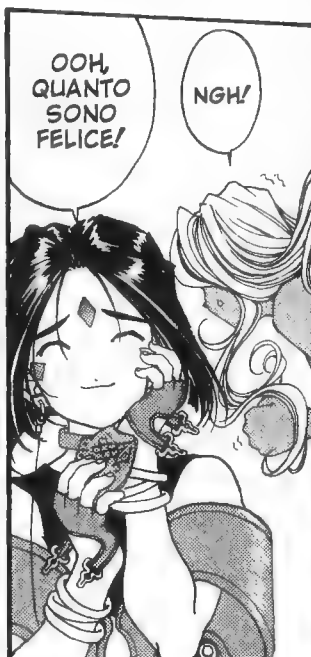
NUVOLE DI DRAGO - FINE (IL MESE PROSSIMO, QUALCHE CONSIGLIO EXTRA DA NATSUKO HEIUCHI! NON PERDETELO!) NATSUKO

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

SHOOT OR DIE!

AL-
L'AR-
REM-
BAG-
GIO!
ZACK

* GIOCO DA TAVOLO NOTO ANCHE IN ITALIA FIN DAGLI ANNI SETTANTA COL NOME DI **POP POP PIRATA**. SOLO UNA DELLE FERITOIE (CHE CAMBIA A OGNI PARTITA) E' COLLEGATA AL MECCANISMO CHE FA SALTARE IL PIRATA FUORI DALLA BOTTE, DECRETANDO LA SCONFITTA DEL SUO 'PUGNALATORE'. KB (AH, QUANTI RICORDI!)

YA-HOOO!

LE PROBABILITA' DI VINCERE SI RIDUCONO ALLO ZERO PER CENTO NEL MOMENTO IN CUI SI GETTA LA SPUGNA!
IL MIRACOLO AVVERRA'!
HAI GIA' PERSO. LO CAPISCI?
ZACK
FLASH
POP
BOOM
AAH!

HAI PERSO!
HAI PERSO!
EEEEEH

...
HAI...

...PERSO!

SLAP
AHI!

...

MA CHE...?
WHUMP
AH...
CAPISCO...
HAI INTENZIONE DI SFIDARMI!

BECCATI QUESTA RAFFICA DI CINQUE COLPI!
T'INFORMO CHE IO NE HO DODICI!

SLAP SLAP SLAP SLAP
SU, RAGAZZE...
SWISH
SWISH
...NON DOVETE LITIGARE!
SWISH
POP
POP
SLAP
...V-VA BENE!
PERCHE' LEI NON E' STATA COLPITA?
NON DISTRARTI!
SLAP

...

SLAP

MALE-DETTA!

SLAP

AH AH AH!

SLAP

HAH...
HO CAPITO!
NON TI DISPIACE SE D'ORA IN POI M'IMPEGNERO' SERIAMENTE IN QUESTA SFIDA, DICO BENE?
AH!

AHIA!
QUESTO E' TROP-PO!

AHH...
RATATATA

SCU-
SAMI UN
ATTIMO!
EH?!
AAAH!

RUMBLE

NON PUOI SFUG-GIRMI!

MA CHE STATE COM-BINANDO...?

AHI...

RESIDENZA DI MORISATO?
森里屋敷
AH...
RIDERS LIFE
6
...EC-
COLA
QUI!

SWISH
SWISH
SWISH
BOING
LA PORTO SUBITO A KEIICHI!

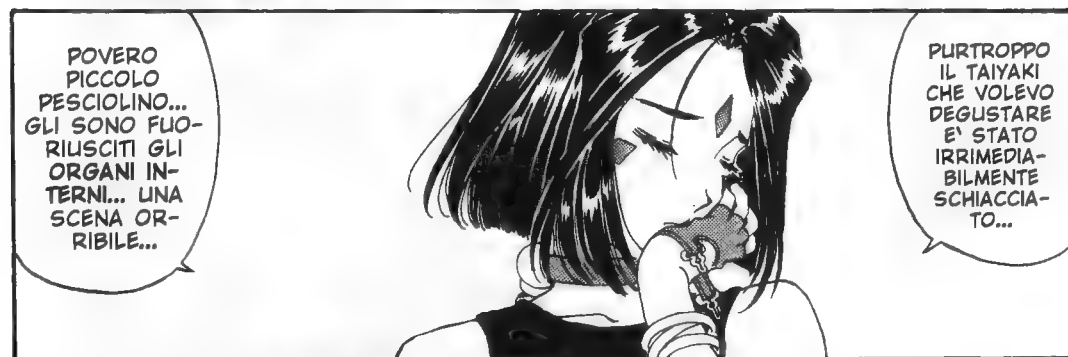
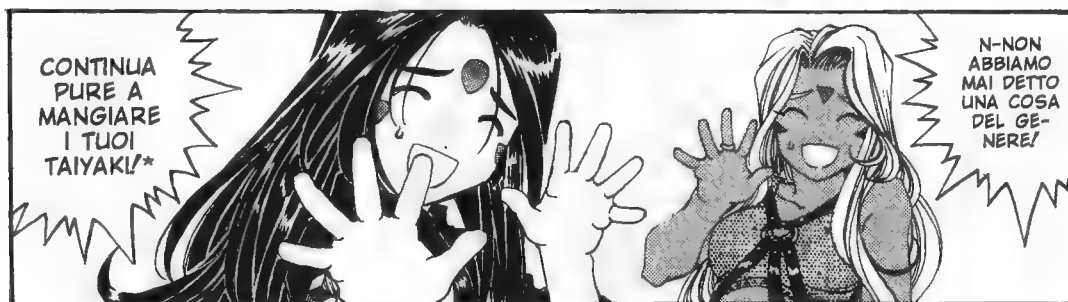
SEI OTTIMI-STA!
TROPPO OTTIMI-STA!

RATATATATAT

QUANDO AVRETE FINITO DI FARE TUTTO QUESTO SCOMPIGLIO...
...RIMETTETE IN ORDINE, MI RACCOMANDO.
OH, A PROPOSITO...
NON DOVRESTE LITIGARE.
VA BENE.
SLAM
AARGH!

SBAAM
M-MA CO-SA...?!
OGGI NON AVEVO PRO-GRAMMI PARTI-COLARI, NE' MOTIVI D'ATTRI-TO CON VOI, PER CUI HO PREFERI-TO ASTENERMI DAL PARTECIPA-RE AL CON-FLITTO...

* DOLCETTO A FORMA DI PESCE, FARCITO DI MARMELLATA DI AZUKI. KB

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Ayano Ayanokoji
Kazuo Maekawa
ADORABILE BRUTTINA
IMITATION GOLD - II

Rose Marry

MA DOV'E' FINI- ♪ TO...

♪...IL MIO TOMOKA- ZU?

...RICOR- DO UN TIPO CHE SI CHIA- MAVA **SHITARA!**

AH, SI'! ME LO RICOR- DO!

NONOSTANTE FREQUENTASSE ANCORA LE ELE- MENTARI, FACEVA IL FILO ALLE RAGAZZE DELLA SCUOLA MEDIA. GLI AVEVA- NO ANAGRAMMATO IL NOME IN **TA- RASHI!***

* *DONNAIOLO, IN GIAPPONESE. KB*

ECCOLE IL SUO GATEAU CHOCO- LAT...

NON ARRIVA... ASPETTO UNA MEZZ'O- RETTA AN- ♪ CORA...

SI CHIAMA- VA **SHIZU- KO!** QUAN- TO SEI CATTIVO! AH AH AH!

MI FAI MORIRE DAL RIDERE!

E C'ERA ANCHE UNA CHE CHIA- MAVAMO **SHIKKO!**

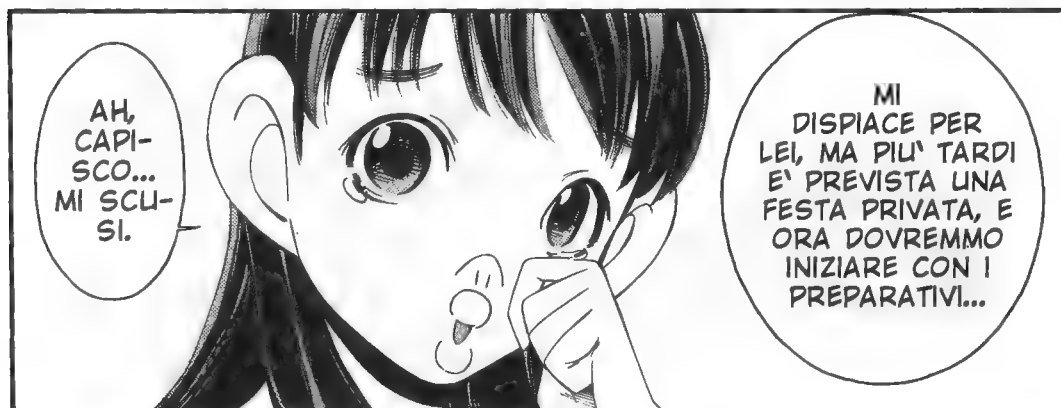
UNA VOLTA SI FECE LA PIPI' ADDOS- SO DURANTE LA LEZIONE! MA QUAL ERA IL SUO **VERO NOME?**

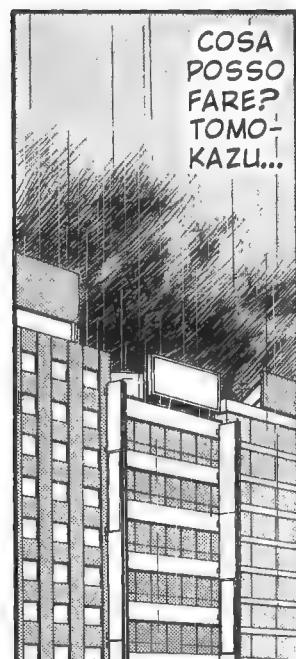
ANCORA NON ARRIVA...?
FORSE ALTRI CINQUE MINUTI...

ORA CHE CI PENSO... NON C'ERA ANCHE UNA RAGAZZA IL CUI SOPRANNOME CAMBIAVA OGNI VOLTA CHE USCIVA UN NUOVO FILM DELL'ORRORE?
PRIMA LA CHIAMAVAMO PREDATOR, POI LA COSA... AH, ANCHE SADAKO!
COSA...? C'ERA UNA RAGAZZA DEL GENERE? NON ME LA RICORDO! AH AH AH!
UUUUUUUH!
SGUISH
ERA BRUTTISSIMA... AVEVA UNA FACCIA COSI' ORRENDA CHE NON RIUSCIVO NEMMENO A GUARDARLA, GIURO... QUINDI NON RICORDO BENE COME FOSSE...
MA DAI, QUANTO SEI CATTIVO, YAMADA!

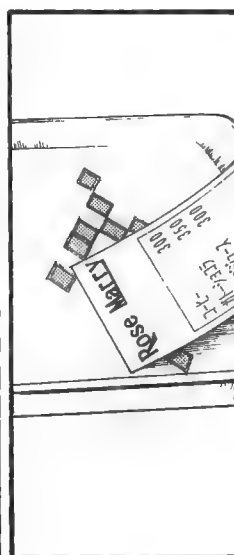
...E ALLORA LA MAESTRA INIZIO' A PIANGERE ALL'IMPROVVISO! SOLO CHE, VISTA LA SUA SOMIGLIANZA CON UN ROBOT...
...LE DISSI "MAESTRA, HA UNA PERDITA D'OLIO DAGLI OCCHI"!
OH, MI RICORDO BENISSIMO QUELLA FACCENDA! VISTO CHE NON AVEVA MOLTO SENO, LA PRENDEVI SEMPRE IN GIRO CHIAMANDOLA VENUS PIATTA!
GNIK GNIK
IN SEGUITO, I MIEI GENITORI FURONO CONVOCATI DALLA MAESTRA. INSOMMA, UN BEL GUAIO!
AH AH AH
AH AH AH AH
GNAK GNAK
LO SAPEVI CHE POI SI E' SPOSATA CON UN UOMO PIU' GIOVANE DI VENT'ANNI? AH AH AH!

FORSE GLI E' SUCCESSO QUALCOSA... NON RISPONDE NEMMENO AL TELEFONINO...
SONO GIA' LE CINQUE...

SE GLI FOSSE VERAMENTE SUCCESSO QUALCOSA, NON SAPREI COSA FARE...

EHM...
...S-SI'?

MI DISPIACE PER LEI, MA PIU' TARDI E' PREVISTA UNA FESTA PRIVATA, E ORA DOVREMMO INIZIARE CON I PREPARATIVI...
AH, CAPISCO... MI SCUSI.

PLIC
PLIC

COSA POSSO FARE? TOMOKAZU...

AH AH AH!
SAI, ORA CHE CI PENSO, HAI RAGIONE! E' VERO CHE GIOCAVO SEMPRE A CALCIO, ALLE ELEMENTARI!
ED ERI ANCHE BRAVISSIMO!

BE', NON PROPRIO, DAI...
E POI, IN SECONDA SUPERIORE MI SON FATTO MALE AL GINOCCHIO, COSI' HO DOVUTO ABBANDONARE. ORMAI IL CALCIO PER ME E' SOLO UN BEL RICORDO!

SE NON FOSSE SUCCESSO QUELL'INCIDENTE, OGGI SARESTI SICURAMENTE UN PROFESSIONISTA...
MA VA'!

MA TU COME FAI A CONOSCERE QUELL'EPISODIO, TANAKA?
HAI DETTO DI ESSERE UNA MIA EX COMPAGNA DI CLASSE DELLE ELEMENTARI, NO?

IO SO TUTTO DI TE.
TI HO SEMPRE OSSERVATO NASCOSTA NELL'OMBRA, YAMADA...

EH?

N-NON ME NE ERO MAI ACCORTO... OH, CHE PECCATO! SE AVESSIMO FREQUENTATO LO STESSO LICEO, SICURAMENTE MI SAREI MESSO CON LEI, INVECE CHE CON...

DASH
AAH! ACCIDENTI!

I-IL CELLULARE!
QUI SOTTO NON C'E' CAMPO!
17:06

COS'E' SUCCESSO?

SCUSAMI! MI ERO DIMENTICATO DI AVERE UN APPUNTAMENTO!
FLIP

ASPETTA, YAMADA!
SCRIB
SCRIB
UH?!

PRENDI!
!

TELEFONAMI...

AH... S-SI'...

SONO GIA' PASSATE DUE ORE... PER QUANTO POSSA ESSERE PAZIENTE, NON CREDO CHE MI STIA PIU' ASPETTANDO, ORMAI...
BIPBIP
TUMPF
SSSSH
AH!
TAP TAP TAP TAP
MALEDIZIONE, MALEDIZIONE...
SONO PROPRIO UN IDIOTA!
TUUUU TUUUU
SARA' OLTRE OGNI LIVELLO DI ARRABBIATURA...
SPLASH SPLASH SPLASH SPLASH SPLASH

PRONTO...?
AH... P-PRONTO?! SEI TU, MOMO?
SPLASH SPLASH

TO-MOKA-ZU...

SCUSAMI! E' SUCCESSO UN IMPREVISTO, E IO... IO MI SONO DIMENTICATO DELL'APPUNTAMENTO!
DOVE SEI ADESSO?

SA-RAI...
...A CA-SA...?

TI CHIEDO SCUSA DAV-VERO!

SONO ANCORA FUORI.
CO-SA?! E DO-VE...?!

SONO QUI.

QUI?

SONO QUI.
OH, MENO MALE... NON ARRIVAVI MAI E NON RISPONDEVI NEANCHE AL TELEFONI-NO...
...
AVEVO PAURA CHE TI FOSSE SUCCESSO QUALCO-SA... SIGH...
MENO MALE...

GRAB
SCUSAMI, MOMO...
...SUL SERIO...
BLUSH
SSSSSSH
PERDONAMI.
TI CHIEDO SCUSA...
NON PREOCCUPARTI...
GURGLE
IH IH... ORA CHE MI SONO TRANQUILLIZZATA, MI E' VENUTA FAME...
BENE!
ANDIAMO A MANGIARE! TI OFFRIRO' QUALUNQUE COSA, PRINCIPESSA MOMO!
I TUOI GORGOGLII SONO MUSICA, PER ME!
CHE RUFFIANONE!
...MA PRIMA DOBBIAMO FARE QUALCOSA PER IL TUO VESTITO...

FLIP

SSSSH SSSSH

NON PREOCCUPARTI! TI COMPRERO' UNA MAGLIETTA NUOVA!

CORRIAMO AL RISTORANTE!

MA NO, NON FA NIENTE!

IN CONFRONTO A QUANDO MI SONO BUTTATA NEL FIUME, QUESTO NON E' NIENTE!*

* NEL PRIMO EPISODIO. KB

SI! ♥

UN MOSTRO! QUATTRO E UNO? TSK, IL BANCO PRENDE TUTTO?
QUATTRO E UNO.
ANCH'IO LA PENSO COSI'... QUESTA VOLTA MI FACCIO SCHIFO DA SOLO...
COSA?! MA SEI CRUDELE! PROPRIO SPIETATO!
VISTO? OTTO!
WHAP

COMUNQUE SIA, DATO CHE HAI BUTTATO VIA IL NUMERO DEL SUO CELLULARE, IN UN CERTO SENSO HAI ESPIATO LE TUE COLPE.
SE LO DICI TU, MI SENTO MEGLIO.
UGH!
FLIP

...GIA'.
ACCIDENTI! HAI ROVINATO TUTTO! MA CHE, VEDI LE CARTE IN TRASPARENZA?

MA E' OVVIO! VORREI SAPERE CHI E' TANTO FESSO DA BUTTARE VIA UNA GRANDISSIMA FORTUNA DEL GENERE PIOVUTA DAL CIELO! I FESSI COME TOMOKAZU, PRIMA O POI, VENGONO ABBANDONATI DALLA BUONA SORTE!
KAMATA, AL POSTO SUO NON SARESTI SICURAMENTE RIUSCITO A BUTTARLO VIA...
EHI, BADA A TE...

SE UN FIAMMIFERO VALE 100 YEN, HO GIA' PERSO 5000 YEN...
IO NE DUBITO!

CHE INVIDIA...
COMUNQUE, IN UN CASO DEL GENERE LA REAZIONE CAMBIA DA PERSONA A PERSONA.
SOLO! SOLO! SOLO!

ORA LO TENGO IO, IL BANCO.
BLA BLA BLA BLA
WOW WOW
BLA BLA
WOW WOW
BLA

A CAUSA DEL RICOVERO DEL PROFESSOR OYAMADA, OGGI NON CI SARÀ LEZIONE. CHI DESIDERA FARGLI VISITA, LO TROVERÀ PRESSO LA CAMERA 203 DELL'OSPEDALE MITAMA!
NON VI PARE CHE CI SIA PIU' GENTE, QUANDO NON C'E' LEZIONE?
E TI LAMENTI?

AAH! PRESTO! PORTAMI ALTRI FIORI!
ECCOLI.
AGH! IL MIO STOMACO...

NESSUNO...
RATTLE
RATTLE

VERRA' A TROVARMI QUALCUNO.
NESSUNO.
QUALCUNO.
NESSUNO.
QUALCUNO.

COMUNQUE SIA, MI PREOCCUPA QUEL CHE VEDO SCRITTO SUL LIBRO DELLA DIVINAZIONE.

FRRRRRR

...IERI TI SAREBBE TOCCATA...

SANGUE TIPO A BILANCIA

SE TROVI UNA MONETA D'ORO PER TERRA, NON RACCOGLIERLA NON E' TUTTO ORO QUELLO CHE LUCCICA.

UH?

SECONDO QUESTO LIBRO CHE AVEVO DIMENTICATO IN AULA...

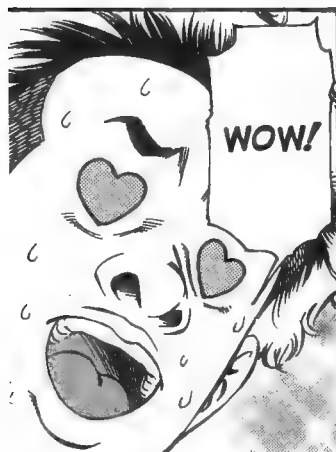
FLIP FLIP FLIP

...QUESTO TIPO DI SORTE, TOMOKAZU.

OOH!

PENSACI SU... SE LA MONETA D'ORO FALSO FOSSE QUELLA TUA BELLA AMICA D'INFANZIA CHE HAI INCONTRATO IERI...

CHE FANTASIA!

T-TANAKA... PERCHE' SEI VENUTA QUI...?
PERCHE'...
AH!
IERI TI E' CADUTA LA TUA TESSERA UNIVERSITARIA, MA SEI CORSO VIA COSI' IN FRETTA...
TIENI.
AH... G-GRAZIE...

EHI!
BLA
BLA
CHE CARINA, QUELLA RAGAZZA...
E SENTI CHE BUON PROFUMO...
BLA
BLA
BLA
E' GRAZIOSA COME ECCHAN...
BLA

SCUSATEMI... SONO UN'EX COMPAGNA DI CLASSE DI YAMADA... MI CHIAMO YOSHIKO TANAKA... PIACERE DI CONOSCERVI! ♡

LA TERRIBILE MONETA D'ORO FALSO...
...CHE POTREBBE PERFINO MALEDIRE TUTTA LA TUA STIRPE!
EH?

Una Hamana
IL GIGANTE DI WEGENER
NOVEMBRE 1963, MONTE HUASCARA'N IN PERU', SUD AMERICA.
MOLTO PRIMA CHE IO NASCESSI, LA SCOPERTA DEI FOSSILI DI UN GIGANTE CREO' UN GRANDE SCALPORE IN TUTTO IL MONDO.
ALLA FINE, DATA LA MANCANZA DI SCOPERTE SUCCESSIVE, L'ESISTENZA DI QUEI FOSSILI VENNE COMPLETAMENTE DIMENTICATA, E TRA QUELLI DELLA MIA GENERAZIONE NON SE NE PARLO' MAI...
...FINO AI NOSTRI GIORNI.
PREMIO SHIKISHO 2005
OPERA PREMIATA DA JIRO TANIGUCHI

LUGLIO 1999
32°54' DI LATITUDINE NORD, 143°15' DI LONGITUDINE EST
25 METRI DI PROFONDITA'

GLUB GLUB GLUB
GURGLE
SSSSSH
GLUB GLUB GLUB
BLUB
BLUB
GLUB GLUB GLUB GLUB GLUB

Una, Hamana
IL GIGANTE DI WEGENER

WHIIIIII
BRAVA...
MANOVRALO LENTAMENTE...
KSSH
BENE...
PIANO PIANO RIPORTA IL SUO CENTRO DI GRAVITA' ALLA POSIZIONE INIZIALE!
CRRR
S-SI'!
SSSSCH
AH!
RAD-DRIZ-ZALO!
AA...
...A...
...A...
...A...
...A...

IL MOTORE SI E' ARRESTATO.
TRRR TRRR
WIIIII
AAAH... UUGH...
QUESTA E' LA QUINDICESIMA VOLTA CHE MUORI OGGI...

APPENA ABBIAMO INIZIATO L'ADDESTRAMENTO L'HAI FATTO CADERE IN MALO MODO.
E' LA QUINDICESIMA, TI DICO!
NON DIRE BUGIE! E' SOLO LA QUATTORDICESIMA!
DOTTORESSA ARIMA!
QUELLA NON CONTA!
SCEMA! IN UNA MISSIONE VERA NON ESISTONO LE FALSE PARTENZE!
E' DAVVERO BELLO ANDARE D'ACCORDO!
STANNO DI NUOVO LITIGANDO?
E' ARRIVATA UNA COMUNICAZIONE DALLA SQUADRA ADDETTA AL RECUPERO.
TAP TAP
SU, ORA BASTA LITIGARE!
TAP
DICONO CHE SONO RIUSCITI A RECUPERARE L'ULTIMO PEZZO.
VERAMENTE?!

STO PER ANDARE A DARGLI UN'OCCHIATA.

L'HAI GIA' CONTROLLATO?

AVRETE PRESTO BUONE NOTIZIE!

!

PERO' NON DISTURBARE IL LORO LAVORO!

GRAZIE, NONNO!

SATSUKI, HAI GIA' FINITO GLI ADDESTRAMENTI?
FACCIO UNA PAUSA!

ANCHE OGGI TI SEI PRESA UNA LAVATA DI CAPO...
EH EH EH!
E' COLPA MIA, PERCHE' SBAGLIO SEMPRE...
SHAF
...COSA TI PRENDE?! SEI GIU' DI MORALE!
AHI!
LUI E' SEMPRE SEVERO CON TUTTI.
E' IL SUO CARATTERE!
COUGH
COUGH
SSSSSH
BE', E' VERO.
COUGH
...ASCOLTI, DOTTORESSA!
MH?!

PERCHE' MIO NONNO HA SCELTO ME COME PILOTA?
E POI...
...NON CAPISCO PERCHE' VOGLIANO CREARE UN VEICOLO COSI' PERICOLOSO.
SE VOGLIONO SOLO FARLO CAMMINARE, POTREBBERO RICORRERE A UN SISTEMA SENZA PILOTA, OPPURE TELECOMANDARLO.
PERCHE' FARE LA SCELTA PIU' PERICOLOSA?
HAI RAGIONE.
NON HA SENSO CREARE UN ROBOT CHE SOLO CADENDO UCCIDE IL SUO PILOTA...
NON CONOSCO NEI DETTAGLI LE LORO INTENZIONI...
...MA STA' TRANQUILLA!
TUO NONNO NON TI HA SCELTO PERCHE' VUOLE UCCIDERTI.
VROOOO
Q-QUESTO E' OVVIO!
MA UN NONNO NORMALE CERCHEREBBE DI IMPEDIRE CHE SUA NIPOTE FACCIA UNA COSA TANTO PERICOLOSA, NON TROVA...?
UN NONNO CHE CREA UN ROBOT NON MI PARE MOLTO NORMALE...

ECCOLA!
OH!
SALVE, DOTTO-RESSA!
GRAZIE DELL'OTTI-MO LAVO-RO! POTETE FARMELO VEDERE SUBITO?
QUESTA VOLTA E' IL PEZZO GIU-STO, DI SICURO!
OH, CI SEI ANCHE TU, SIGNORI-NA?!
EH EH EH!

MMM...
COMUNQUE SIA, QUESTI MICRORGANISMI SONO GIUNTI SIN QUI VIVI...
...DALL'ANTI-CHITA', MOLTO PRIMA DELLA NASCITA DEL GENERE UMANO!
QUESTO PEZZO VA BENE...
CON-TROLLO SUPERA-TO!
URRA'!
APPENA PESCATA!
QUESTA E' UNA VERA OS-SATURA ESTERNA?!
NON DIRE COSI'. NON E' UN PESCE FRESCO!

MMM, HA SUPERATO IL CONTROLLO?!
MM...
MMM...
VE LO FARO' RECAPITARE SUBITO.
MA... SENTA...
...DICA!
OTTIMO!
PREPARIAMOCI A RICEVERLO.
!
SATSUKI E' UN PO' INQUIETA.
HO CAPITO!
PROCEDETE ALLA CONSEGNA DELL'OSSATURA ESTERNA.

WOW!
E' BELLISSIMA! CHE COS'E' QUESTA? UNA PIETRA PREZIOSA?!
E' UN'OPALE. A VOLTE SE NE TROVANO SUL FONDO DEI LAGHI.
PER-BACCO!
NON RICORDI, A LEZIONE, LE SPIEGAZIONI SUI MICRORGANISMI CHE CREANO LE PIETRE PREZIOSE?
BE', SI'...
ORA POSSO PORTARLO VIA?
AH... CERTO!
AH AH! IL DOTTORE E IL SUO STAFF NON STANNO PIU' NELLA PELLE...

LO POSSO IMMAGINARE. FINALMENTE IL SOGNO CHE COLTIVANO DA DIECI ANNI PUO' DIVENTARE REALTA'...
MMM... QUESTO PEZZO E' MIGLIORE DI QUANTO MI ASPETTASSI...
GIA', E' PROPRIO IN OTTIME CONDIZIONI.
HA POCHISSIME LACUNE ED E' QUASI PRIVO DI DEFORMAZIONI.
VISTE LE SUE CONDIZIONI, POTREMO RESTAURARLO FACILMENTE.
OGGI AVREMO MOLTO DA FARE!

CASPITA! LO COMPLETIAMO DAVVERO...?
GIA', IL ROBOT SARA' PRONTO, MA...

VORRESTI SOTTOPORTI AGLI ADDESTRAMENTI PIU' A LUNGO DI QUANTO STABILITO?

PER-
MESSO
NEGA-
TO!
PER-
CHE'?!
AVEVAMO DETTO DI RISPETTARE RIGOROSA-MENTE GLI ORARI.
HAI RAGIO-NE, MA...
SA-TSUKI!
CIO' CHE STIA-MO FACEN-DO E' PUR SEMPRE UNA COSA ILLEGALE.
SE SMETTIAMO DI CONDUR-RE UNA VITA NOR-MALE, VER-REMO SCO-PERTI.
MI CA-PISCI?!
SI'!

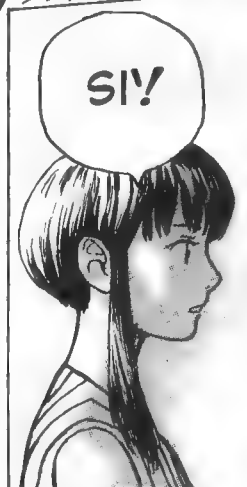
SWISH
SA-TSUKI!
...

QUE-STA... E' QUELLA DI OGGI?!
CI HO MESSO LO STESSO RIVESTIMENTO DELL'OSSATURA ESTERNA.
TIENILA COME PORTAFORTUNA.

!
RATTLE

PAT

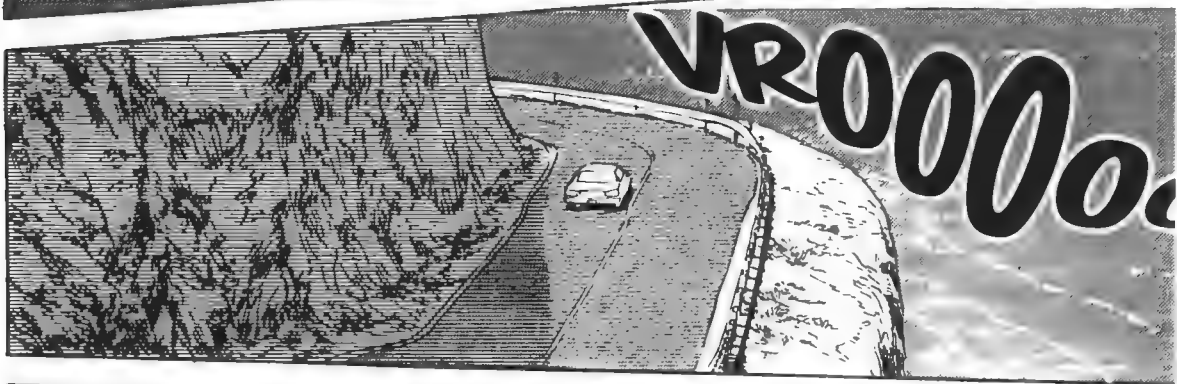
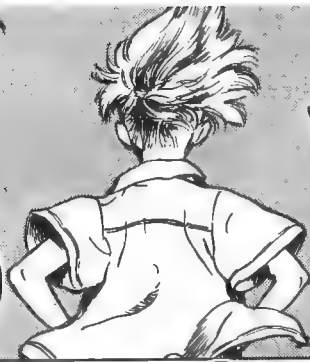
SIN DAI TEMPI ANTICHI, L'OPALE E' STATA SEMPRE RITENUTA UNA PIETRA DOTATA DI FORZA MAGICA.
G-GRAZIE!

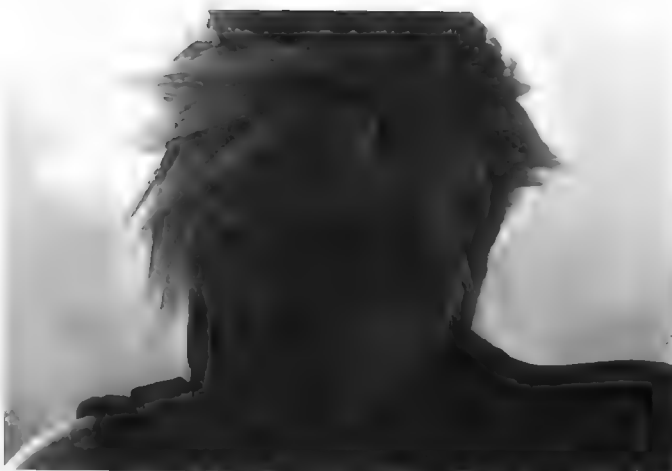
E' SOLO SCARAMANZIA...
IN REALTA', CIO' CHE TI PROTEGGE, OLTRE AL NOSTRO LAVORO...
...SONO LE TUE CAPACITA' DI PILOTA.

PERCIO' NON AVERE FRETTA, SATSUKI!
VORREI CHE TU DIVENTASSI UN'ECCELLENTE PILOTA E GUARDASSI PER NOI IL MONDO...
...CON GLI OCCHI DEI GIGANTI DELL'ANTICHITA'...

TAP TAP TAP TAP
ARRI-VEDERCI!
SI', E GRAZIE!
ARRI-VEDERCI!
CIAO!
FORSE SIAMO NOI TROPPO ANSIOSI?!
GIA', UNA BAMBINA DEVE ESSERE COSI'...
SIGNORI, FORZA, RIMETTIAMOCI AL LAVORO!
COUGH
E' PROPRIO UNA BAMBINA SPENSIERATA...

CHISSA' SE HARUMI E LE ALTRE MI ASPETTERANNO...

SSSSH

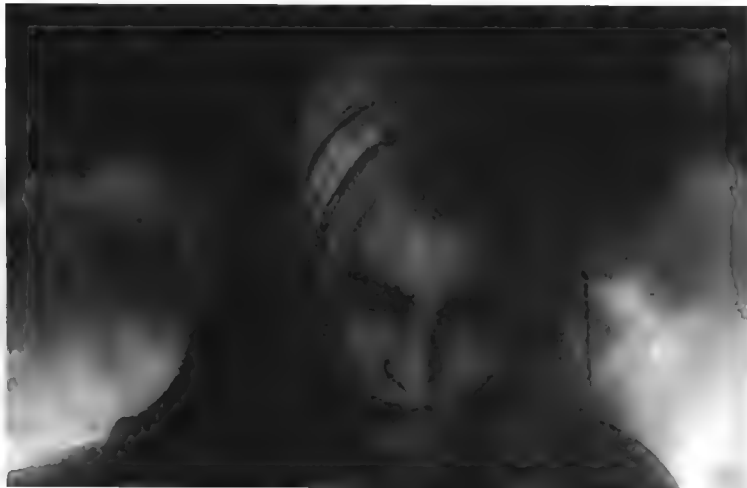
VROOOOo.

FLAP FLAP
HA-RUMI!
SCUSA-MI IL RI-TARDO!
TAP TAP TAP
DOVE SONO NAGI E SHO-KO?
SONO GIA' PARTITE. PROPRIO POCO FA.
SCUSA DAV-VERO!
NON PREOC-CUPAR-TI!
ANZI, ORA HAI UN ALTRO DE-BITO CON ME...
CHE CATTIVA SEI!

DOVE ANDIAMO OGGI?
AH, DOVE L'ALTRA VOLTA ABBIAMO GIOCATO CON L'AQUILONE?
ALLA COSTA DI OURA.
ESATTO! NUOTIAMO UN PO'...
...POI MI OFFRIRAI UN GHIACCIOLO PER FARTI PERDONARE!
CATTIVA!
ISOLA DI NATO
REMOTA ISOLA SITUATA 500 KM A SUD DI TOKYO, ALL'ESTREMITA' OCCIDENTALE DELLA PLACCA DELL'OCEANO PACIFICO. QUEST'ISOLA, DESTINATA PRIMA O POI A ESSERE COMPLETAMENTE SOMMERSA NELLA FOSSA DI OGASAWARA, E' CHIAMATA L'ISOLA DI WEGENER, OPPURE L'ISOLA DEL CREPUSCOLO...
IL GIGANTE DI WEGENER - FINE

finale di Cloud e gli altri con Sephiroth. Non bastasse questa malattia, Cloud ha anche il suo bel da fare con Kadaj e i suoi due compagni che in cerca della 'madre', ancora una volta Jenova, sostengono che proprio Cloud ne sia in possesso o almeno sappia dove si trovi, e per questo non gli danno pace. Kadaj esercita poi un gran fascino sui vari bambini colpiti dalla malattia e li attira a sé sostenendo che il pianeta, fonte della malattia, non li vuole e li fa soffrire, per cui tutti loro, come una grande famiglia, devono lottare contro il pianeta stesso. Inizia così una serie di scontri altamente spettacolari tra Kadaj, Cloud e i compagni d'avventura di **FFVII**. Scontri che hanno lo scopo di ritrovare la 'madre' e che portano alla battaglia finale tra Cloud e Kadaj che, impossessatosi finalmente di Jenova, subisce una metamorfosi e... Non si può certo dire come va a finire, perciò il consiglio è quello di vedere il film. Qualcosa però si può dire. La colonna sonora non ha tradito le aspettative, e altrettanto si può dire per la caratterizzazione dei personaggi anche se, nell'ambito della storia, Kadaj e i suoi due compagni da una parte, e Cloud, Tifa e Vincent dall'altra, la fanno da padroni in quanto gli altri personaggi finiscono col divenire poco più che comparse. Lo sviluppo nell'uso della CG in questo secondo film è palese, qualcosa d'impressionante, davvero. Ma il film piacerà proprio a tutti? Una domanda che è d'obbligo porsi. Sicuramente piacerà a chi ha amato il videogioco, ma gli altri? Certo, potranno apprezzare l'uso della CG e la spettacolarità di varie scene, ma c'è da chiedersi se sarà sufficiente. Sicuramente migliore rispetto a **Final Fantasy - The Spirits Within**, anche se in alcune scene la velocità nell'animazione rende difficile seguire bene i combattimenti, **FFVII-AC** è un bel film da vedere sebbene sia facile intuire che in fondo solo i fan del gioco lo apprezzeranno nella sua globalità. L'uscita del film, come già accennato, è programmata su Dvd e Umd video. L'Umd (Universal Media Disc) è il nuovo formato per videogiochi e film perché contiene fino a 1.8 gigabyte di dati, utilizzabile con la nuova console della Sony, la PSP (Play Station Portable). Per questo formato, come per il Dvd, esiste una divisione in regioni che permette al possessore di una PSP europea (regione 2) di vedere film usciti su Umd per la PSP giapponese e viceversa, ma non quelli usciti per la versione americana (regione 1) della console. Certo, lo slittamento avvenuto per l'uscita della versione americana del film, sul momento, ha dato di che pensare, ma essendo quello americano e quello europeo due mercati importanti sarebbe stato difficile che la Square Enix non li tenesse nella dovuta considerazione. Unica pecca: la distribuzione europea del film avrebbe meritato un doppiaggio in tutte le lingue del nostro continente, e non solo in inglese, soprattutto pensando che quello che sentiremo sarà in realtà il doppiaggio americano. Poco, in tal caso, sarebbe importato ai fan un ulteriore slittamento nell'uscita.

Quanto la Square Enix abbia puntato su questo film, e sulla fama del gioco **FFVII** in particolare, è evidente. La pubblicità, superiore a quella fatta per il suo predecessore, ne è una prova tangibile tanto quanto lo è stata la partecipazione e l'afflusso di persone allo Square Enix Party, davvero impressionante se si pensa che a presentare i suoi giochi e prodotti futuri era solo la Square Enix e nessun altro. Il Dvd e l'Umd in versione giapponese, come detto, sono usciti il medesimo giorno allo stesso prezzo, 4.800 yen (circa 35 euro). Il Dvd ha avuto diverse versioni, diversamente dal film su Umd, che a sua volta conterrà tra gli extra diverse tracce audio, per la durata di circa 35 minuti. Il primo blocco dell'edizione standard ha avuto una confezione disegnata appositamente, sempre a 4.800 yen. C'è poi stata una versione limitata, davvero speciale, prezzo 29.500 yen (circa 215 euro) contenente vari bonus, quali una *figure* di Cloud con tanto di moto Fenrir, un Dvd contenente il film, un OAV dal titolo **FFVII - Last Order** e trailer vari, un berretto, una T-shirt, il gioco **FFVII – International** con etichetta di edizione speciale, e altro ancora. Inoltre, tanto per far capire quanto la Square Enix stia puntando sul progetto denominato **Compilation of FFVII**, oltre alle uscite di **FFXI** per XBox 360 e di **FFXII** per PS2, sono in arrivo altri giochi legati a **FFVII**. Non tutti saranno però disponibili fuori del Giappone. Si parte da **Before Crisis-FFVII**, un gioco per videofonini, nello specifico il Panasonic FOMA P900iv (che si ritiene essere lo stesso usato da Cloud in **FFVII-AC**), gioco la cui uscita è prevista per il solo Giappone: ambientato sei anni prima di **FFVII** godrà comunque della presenza dei personaggi ufficiali. Per PSP uscirà poi **Crisis Core-FFVII**, del quale però si sa ancora molto poco. Sempre per PS2 è uscito **FFVII-Dirge of Cerberus**, con Vincent come protagonista, ambientato tre anni dopo **FFVII**. Per finire, nelle già citate mostre del settore videoludico ad accompagnare la presentazione delle PS3 c'è sempre stato qualcosa di molto interessante, per quanto velato da misteri. Si tratta di **FFVII Technical Demo**: presentato finora come mezzo per mostrare le potenzialità della PS3, ha sollevato nell'ambiente il dubbio se sia o meno possibile che un *remake* di **FFVII** possa essere davvero in cantiere, anche se finora i responsabili della Square Enix hanno sempre risposto negativamente: "Un *demo* è, e un *demo* rimarrà". Però è altrettanto vero che chi lo ha visto ne è rimasto affascinato, e ancora è vero che agli occhi della Square Enix questo non è passato inosservato. Per questo il dubbio resta. Uscirà mai il remake di **FFVII**? In molti ci giurerebbero, e considerati i titoli **FFVII** in arrivo, chi può dire con certezza che il primo gioco della serie **Final Fantasy** per PS3 non sia il *remake* di **FFVII**? La domanda, però, è da rimandare al futuro, essendo la console della *next generation* della Sony in uscita nel mese di novembre del 2006, con uscita simultanea in Giappone, Stati Uniti ed Europa.

Analizzando bene nel dettaglio tutto quello che accompagna e che seguirà l'uscita del film, viene da chiedersi se **FFVII-AC** non si rivelerà essere stata altro che una ben studiata operazione commerciale atta a rilanciare il logo **FFVII** e a mettere in maggiore evidenza le uscite dei giochi di **Final Fantasy** per le console che usciranno prossimamente e di tutti quei giochi che con questo titolo hanno a che fare (*Kingdom Hearts*, tanto per citare un titolo). Un dubbio che, sebbene dovrebbe dissiparsi dopo la visione di **FFVII-AC**, resta poiché le vendite dei Dvd e Umd video di un film non sono certo paragonabili a quelle di un videogioco della serie **Final Fantasy**. Solo il tempo potrà darci una risposta.

Final Fantasy VII – Advent Children
2005, Square Enix Co., 100 min.
Diretto da **Tetsuya Nomura** e **Takeshi Nozue**
Scritto da **Kazushige Nojima**
Direzione artistica di **Yuusuke Naora**
Musica di **Nobuo Uematsu**
Personaggi e meccanismi disegnati da **Takayuki Takeya**
Prodotto da **Yoshinori Kitase** e **Shinji Hashimoto**
Sito ufficiale: www.adventchildren.net

era uscito da poco, contribuì paradossalmente a generare confusione proprio nel pubblico di riferimento. Tutti si domandarono cosa c'entrasse questo film col videogioco, chi fossero quei personaggi, e se prima o poi ne sarebbe stata realizzata anche una versione giocabile.
Torniamo ai nostri giorni. A quattro anni esatti di distanza da quel primo film, l'anno scorso ha fatto la sua apparizione il secondo, **Final Fantasy VII - Advent Children**, della cui produzione stavolta si è occupata solo la Square Enix. Titolo eloquente in quanto stavolta, contrariamente a quanto avvenuto nel primo film, sono stati ripresi personaggi e situazioni che già avevano fatto la loro apparizione nel famoso videogioco **Final Fantasy VII**, giudicato uno dei migliori della serie. Una serie che quest'anno ha visto uscire addirittura il suo dodicesimo episodio, eccezion fatta per gli *spin off* e per quei videogiochi che si fregiano del logo **Final Fantasy** nei loro titoli.
FFVII-AC non è la fedele trasposizione in film di **FFVII**, bensì è un *sequel* ambientato due anni dopo le vicende narrate nel videogioco, e vissute da chi l'ha giocato. Questo potrebbe – e l'uso del condizionale è d'obbligo – smorzare l'entusiasmo e la curiosità di chi non conosce per niente quell'episodio della serie di **Final Fantasy** o la saga nella sua globalità. C'è però da dire che si sa, stando a quanto detto da quei responsabili della Square Enix, che conoscere o no il videogioco non dovrebbe dare alcun problema in merito alla comprensione del film, dato che in esso viene spiegato a grandi linee quanto avvenuto nel gioco e le relazioni tra i vari personaggi.
Ancora memori di quanto accaduto con il trailer di **Final Fantasy - The Spirits Within** – in altre parole, la speranza seguita dalla disillusione – non accennare a quello di **FFVII-AC** è impossibile. Vari trailer promozionali, sempre più lunghi e ricchi di dettagli sono stati mostrati nelle varie mostre ed esposizioni del settore videoludico quali il Tokyo Game Show, l'E3 di Los Angeles fino ad arrivare al più recente Square Enix Party. È in questo modo che, un video promozionale dopo l'altro, si è giunti al trailer della lunghezza di due minuti e mezzo circa nel quale è stata annunciata la data d'uscita del film. Un trailer che lascia senza parole. Certo, lo stesso era avvenuto anche nel caso del precedente film, ma fin dall'inizio si nota quanto il software di base già impiegato quattro anni fa sia stato ulteriormente sviluppato, e non poco. L'inizio, con una spada arrugginita che si conficca pesantemente in un terreno desertico, fa tornare per un attimo alla memoria l'inizio del gioco di **FFVIII**, ma basta solo un attimo per vedere che non si ha a che fare col personaggio di Squall, ma con Cloud. E una buona metà del trailer è incentrata proprio sulla figura di Cloud. Su Cloud che soffre a causa di una malattia che ha la sua origine nell'energia vitale del pianeta, e che poi, in sella alla sua moto, combatte contro due avversari motorizzati, contro creature da questi evocate, e infine contro un nemico dai capelli color platino. Tutto questo potrebbe render felici i fan di questo personaggio, se non fosse che la parte forse migliore del trailer riguarda il personaggio platinato, Kadaj, nuovo cattivo della situazione e, per quanto si vede, personaggio più carismatico. Non si può neppure trascurare di citare, tra le scene viste nel trailer, una sequenza nella quale si vedono Barret, Vincent e Yuffie portare un attacco contro Bahamut, evocato da Kadaj; e, soprattutto, una favolosa scena di combattimento quasi 'alla *Matrix*' tra Tifa e un personaggio dotato di cellulare, protagonista della gag 'fan-service' in cui si mette a squillare nel bel mezzo della lotta con la suoneria tratta dalla colonna sonora di un videogioco di **Final Fantasy**, smorzando i toni accesi dello scontro. Una scena con Tifa che esegue rapide sequenze di colpi, questa, tanto impressionante che gli spettatori appassionati di videogiochi non potranno esimersi dal domandarsi quando si vedrà in un videogioco la stessa velocità e fluidità nei movimenti aggiunta all'interazione del personaggio con l'ambiente o paesaggio circostante, anche se quanto letto e sentito a proposito della PS3 indurrebbe a far pensare che quel momento possa non essere poi così lontano.
Passando ad analizzare quanto finora concessoci dalla Square Enix, che si può dire? La caratterizzazione dei personaggi, ripresa dal videogioco e sviluppata in taluni aspetti, è quella che già si conosceva, e quindi più che buona. Quella poi dei personaggi creati ex novo è allo stesso livello, quella di Kadaj addirittura superiore. Prima di dire 'ottima', sarà il caso di vedere il film per intero ma dà in ogni modo di che ben sperare. Lo stesso vale per le animazioni dei vari personaggi. La visione di scene come il combattimento tra Tifa e il suo avversario, la sfida tra Cloud e Kadaj, il combattimento contro Bahamut ne sono la migliore dimostrazione. Quanto alle musiche si può già affermare che sono davvero belle, ma è una cosa da aspettarsi normalmente da un film o videogioco intitolato **Final Fantasy**. Quello che sorprende, anche se i quattro anni passati tra il primo e il secondo film davano adito a pensare che miglioramenti fossero stati fatti, è il fatto che dai visi dei personaggi traspaiono finalmente sentimenti ed emozioni. Tristezza, rabbia, collera, paura, preoccupazione, panico, furia, follia, la gioia di combattere, disprezzo, decisione, sorpresa e altro ancora sono finalmente visibili nei loro visi e nei gesti e li trasmettono perfettamente allo spettatore. Ciò che era assente nella dottoressa Aki e compagnia si trova finalmente nei personaggi di questo film. A voler proprio trovare un difetto, si potrebbe dire che i personaggi sono *troppo perfetti* per essere reali.
Senza soffermarci troppo sulla trama, si può dire che tutto comincia da una malattia che colpisce le persone, in particolar modo i bambini, sotto forma di grosse e dolorose chiazze cutanee che tendono a ingrandirsi reagendo al flusso vitale del pianeta. Una malattia che ha avuto origine dopo lo scontro

di Alessandro Taranto

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

L'avventura infinita

È uscito. Finalmente, dopo una lunga attesa, è uscito il secondo film in computer graphic di **Final Fantasy**. All'anteprima tenutasi l'8 settembre in un cinema nel quartiere di Roppongi a Tokyo è seguito il passaggio, costituito di un unico spettacolo giornaliero, in altre due sale cinematografiche, a Kyoto e Nagoya, rispettivamente dal 10 al 16 settembre 2005. Spettacoli riservati però solo a pochi fortunati del fan club online di **FFVII** – estratti a caso qualora il numero degli iscritti si fosse rivelato troppo grande – oltre alla presentazione del film avvenuta il 31 agosto 2005, la prima giornata del 62° Festival del Cinema di Venezia. Certo, non ha goduto di un passaggio cinematografico, ma d'altronde il lancio era stato programmato così, e le intenzioni della Square Enix, produttrice del film, non sono mai mutate. Dopotutto, già all'origine non era stato annunciato alcun passaggio cinematografico del film, se non in un secondo momento, nel corso dello Square Enix Party, secondo il quale sarebbe stato programmato anche nelle sale, senza specificare in quali e in quante. Solo successivamente è stato annunciato ufficialmente che la visione del film sarebbe stata riservata solo ai membri del fan club di **FFVII**. In ogni caso, dopo la già citata proiezione nei tre cinema prescelti, è iniziata la vendita dei Dvd e Umd Video del film **FFVII-AC (Final Fantasy VII - Advent Children)**. O, meglio, è iniziata in Giappone, dove finora si è raggiunto il milione di copie vendute, mentre l'uscita americana del film è andata incontro a varie posticipazioni: prima a novembre 2005, poi a gennaio 2006, e fissata infine al 25 aprile, con una *release* europea doppiato solo in inglese e giapponese, con sottotitoli nelle altre lingue.

Ora, onde meglio comprendere ciò che questo film significa sia per il titolo che porta, quanto per ciò che rappresenta per la CG cinematografica, è meglio tornare a quanto avvenuto in un recente passato.

"The dream is always the same." Con queste parole, all'inizio del 2001, si apriva il trailer di un film che in quel periodo era visibile solo su uno qualunque dei canali televisivi di lingua inglese, oppure scaricabile direttamente dal sito internet ufficiale del videogioco della SquareSoft. Il trailer nella sua versione estesa (due minuti circa) era davvero impressionante, sia per quel che mostrava, sia per la colonna sonora che accompagnava le immagini, ma forse appariva tale solo perché *mai* prima di allora si era potuto assistere a qualcosa del genere. Tutto poi si chiudeva con l'annuncio del titolo del primo film della serie, **Final Fantasy - The Spirits Within**, e la data della sua uscita (estate 2001) sovrastato dalla frase "This is not a fairytale. It is true" (Questa non è una favola. È la verità). Solo in un secondo tempo si scoprì che questa specie di slogan, che apparentemente sottolineava i pregi della fattura del film, era in realtà una frase pronunciata da uno dei protagonisti. Questa 'nuova realtà', piano piano, andò rivelandosi anche al grande pubblico. Su diverse riviste, e non solo di videogiochi, iniziarono ad apparire in quei primi tempi brevi articoli e trafiletti perlopiù incentrati sulla figura della dottoressa Aki, protagonista del film, e nello specifico sul modo in cui era stata realizzata. Il *numero dei capelli* 'digitali' di Aki era un elemento immancabile in quegli articoli, passando poi alla loro colorazione e a quella degli occhi, alla presenza di efelidi e nei sul suo viso, altezza, peso e misure che avrebbe (virtualmente) avuto: tutto di Aki era descritto minuziosamente, quasi come nel referto di un'autopsia, più che come nella descrizione di un personaggio. Ma era proprio ciò che si voleva, vale a dire renderla in questo modo il più vera e realistica possibile agli occhi dei futuri spettatori, per poter dimostrare fino a che punto si era giunti nell'uso della *computer grafica*. Una gran bella premessa, il trailer di due minuti e il *making* della dottoressa Aki, per quel film realizzato interamente in CG, il primo a presentare personaggi umani realistici e non pupazzetti, o animali.

Con l'arrivo dell'estate il film giunse nelle sale cinematografiche, e si poté finalmente vedere se la qualità era la stessa annunciata nei trailer, o se si fosse trattato invece di una semplice manovra pubblicitaria. La superba colonna sonora fu il primo elemento di grande pregio. Poi, le animazioni dei vari personaggi erano eccellenti, e altrettanto lo era la loro caratterizzazione. Le minuscole (realistiche) imperfezioni della pelle, le sottili rughe intorno agli occhi e alla bocca, le vene che trasparivano sulle mani degli anziani e altro ancora contribuiva a dare realismo al film. Volendo trovare un primo difetto, la trama non era forse il massimo, ma non era stato certo il peggior film di fantascienza dell'anno, anzi. Solo in seguito a successive visioni, però, ci si rese conto che i personaggi in sé e per sé trasmettevano poco o nulla allo spettatore, anche se a questo aveva cercato di rimediare il doppiaggio, un *buon* doppiaggio. Il massimo esempio d'inespressività, per ironia della sorte, era proprio Aki, la protagonista, della quale fino a poco prima s'erano decantate le lodi. E così, la domanda "I film digitali potranno mai soppiantare quelli realizzati con gli attori in carne e ossa?", tanto spesso apparsa sulle riviste di cinema, trovò da sola la sua risposta, e al futuro dei film in CG sembrò essere stata apposta la parola 'fine'.

Viene però da chiedersi se sia stata veramente la bocciatura da parte della critica cinematografica a portare al flop, quale in effetti si rivelò essere dal punto di vista degli incassi al botteghino, o se non vi sia stato piuttosto qualche altro motivo alla base della scarsa risposta che il film ebbe da parte del grande pubblico, nonostante il grande tam-tam pubblicitario a cui la Columbia Tristar Pictures aveva contribuito in Occidente, essendone coproduttrice. L'unica altra ragione per la scarsa attrattiva esercitata dal film sugli spettatori è nel titolo. Quel **Final Fantasy** nel titolo, almeno in teoria, avrebbe dovuto fungere da richiamo per l'ampia fetta di pubblico costituito da appassionati dei videogiochi dell'omonima serie. Ma siccome il gioco di **Final Fantasy X**

© SQUARE ENIX CO., LTD.

Death Note

Black Cat Star Comics, è ritornato al lavoro per la Shueisha inaugurando una nuova opera sul numero 21-22 della rivista "Weekly Shonen Jump" di aprile. Il titolo della serie è **To Loveru – Toraburu**, ed è co-realizzata da Yabuki insieme a **Saki Hasemi**, già a lavoro sugli scenari dell'anime di *Black Cat* e dei videogiochi a esso ispirato.

• La *shojo rivista* "Margaret" di Shueisha ha ospitato a maggio il primo capitolo di **Mai-chan No Shitsuji**, la nuova serie di **Riko Miyagi**, autrice del noto serial *Love Monster* conclusosi a febbraio sul numero 5-6 della stessa rivista.

• **ah Note**, uno dei serial più interessanti e seguiti del magazine "Weekly Shonen Jump" di Shueisha, sceneggiato da **Tsugumi Ooba** su disegni di **Takeshi** "*Hikaru No Go*" **Obata**, è terminato a maggio nel numero 24 della suddetta rivista, mese in cui è stato pubblicato contemporaneamente anche l'undicesimo volume dell'opera.

• La fantascientifica opera **Biomega** di **Tsutomu** "*Blame!*" **Nihei** (il cui primo e per ora unico volume è stato dato alle stampe nel 2004), cambia editore e rivista di serializzazione, passando da "Young Magazine" di Kodansha a "Ultra Jump" di Shueisha, magazine dove attualmente Nihei è già a lavoro sulla sua ultima creatura, *Abara*. Il nuovo corso di **Biomega** è iniziato a maggio nel numero 5 di "Ultra Jump", dove è stato presentato un breve episodio intitolato **Biomega – Interlink**, prologo della serie vera e propria che partirà a giugno nel numero 6 della suddetta rivista.

• Dopo sei anni di serializzazione, **Naoki Urasawa** scrive inaspettatamente la parola fine all'osannata opera **20th Century Boys**. La serie infatti si è conclusa ad aprile, sul numero 21-22 del *seinen-magazine* "Big Comic Spirits" di Shogakukan, e conterà quindi in tutto 22 volumi, l'ultimo dei quali previsto per il prossimo mese di ottobre. Questo però non sembra essere un definitivo addio dato che Urasawa, all'interno di una nota presente sulla rivista, annuncia che la prossima parte della serie sarà pubblicata nella primavera del 2007. Urasawa è attualmente impegnato anche su *Pluto*, opera iniziata nel 2004 per la rivista "Big Comic Original", e ispirata a uno dei più noti episodi dello storico serial *Tetsuwan Atom* del maestro Osamu Tezuka.

20th Century Boys

• Continua il periodo di grande attività in casa Shogakukan per **Miyuki Kitagawa**, autrice di *Splendid Lovestory*: dopo l'inizio a febbraio della nuova opera *Koakuma Hensachi* e ad aprile di *Seisei Surohodo Itoshiteru*, a maggio ha realizzato anche una storia breve all'interno del numero 7 del magazine "Cheese!" intitolata **Rifujin Na Mitsushitsu**.

• L'editore Shogakukan sta progettando di creare per l'estate del 2007 due diverse linee di *light novels*: "Gagaga Bunko" per i romanzi dedicati ai ragazzi e "Lululu Bunko" per quelli invece rivolti ad un pubblico femminile. Attualmente è stato già aperto il sito ufficiale di riferimento, che risulta però ancora in gran parte in costruzione. Lo potete trovare la seguente indirizzo: gagaga-lululu.jp

• La serie cult *Saint Seiya* (*I Cavalieri dello Zodiaco*) torna a nuova vita. Infatti ad aprile, sul numero doppio 22-23 del magazine "Weekly Shonen Champion" della Akita Shoten, è stato pubblicato il primo capitolo di una nuova serie intitolata **Saint Seiya: Hades Shinwa Hen** in cui, a differenza del serial *Saint Seiya Episode G* (ospitato su "Red Champion" sempre della Akita Shoten) in cui i disegni sono affidati a Megumu Okada, in questo caso sceneggiatura e disegni torneranno a essere eseguiti dal 'titolare' **Masami Kurumada**.

• **Masayuki Taguchi**, disegnatore di *Battle Royale* e attualmente al lavoro sulla serie *Black Jack Neo* ispirata al famosissimo personaggio dell'omonimo manga del grande Osamu Tezuka, inizierà a giugno, sul numero 8 del magazine "Champion Red" di Akita Shoten, la serializzazione di una nuova opera intitolata **Lives**.

• Una notizia sorprendente ha colpito ad aprile il mondo dell'editoria nipponica. In maniera inaspettata e repentina la casa editrice **Biblos**, massimo punto di riferimento per le produzioni *boy's love* e *yaoi*, ha annunciato il fallimento e la cessazione di tutte le pubblicazioni. La causa primaria dell'accaduto è da ricondurre alla Henkitensha, il cui fallimento a fine marzo ha scatenato una sorta di reazione a catena che ha coinvolto successivamente sia la Biblos che la casa editrice Hiland, a essa collegate. Le riviste e i serial del colosso nipponico non rimarranno però a lungo nel limbo, dato che il gruppo consociato Animate-Movic-Frontier Works, già operante nel campo manga e anime, ha annunciato l'acquisizione del settore editoriale Biblos come nuova azienda.

• "Comic Bunch", il magazine di Shinshosha in cui vengono serializzati *Soten no Ken* di Tetsuo Hara/Buronson e *Angel Heart* di Tsukasa Hojo, ha ospitato a maggio, sul numero 25, il primo capitolo della serie **My Girl** di Mizu Sahara, autrice nota per la trasposizione a fumetti di *La Voce Delle Stelle*.

• Si è conclusa ad aprile, sul numero 9 di "Young King", la serie d'azione **Gold** di **Ryuchiro Yamamoto**, uno dei maggiori titoli di punta dell'editore Shonen Gahosha. L'opera, ambientata nel violento mondo dei combattimenti, conterà in tutto 16 volumi, l'ultimo dei quali dato alle stampe il 10 maggio.

• **Jiro Matsumoto**, uno degli autori più interessanti della scena fumettistica nipponica, impegnato attualmente nella serializzazione dell'intrigante serie *Freesia* per l'alternativa rivista *seinen* "Ikki-Paradise" della Shogakukan, ha realizzato a maggio, per il numero 6 del magazine "Kindai Majan Original" della Take Shobo, un one-shot dal titolo **Majan Doll**.

Goblin

• A marzo, per il *boy's love magazine* "Hanaoto Comics" della Houbunsha, è stata data alle stampe la miniserie in due volumi **U:V (Ubu) – (When A Man Loves Man Series 5)** della celebrata autrice **Youka Nitta**, già nota anche in Italia per la serie *Voci*.

• L'editore Magazine Magazine, specializzato in produzioni *boy's love* e noto per la pubblicazione della famosa rivista "Comic June", lancerà il 4 giugno "**Koi June**", un nuovo magazine di tematica analoga il cui primo numero verrà accompagnato da un interessante DVD in omaggio.

Gold

di Luigi Caiazzo

• L'acclamata opera **Bokura ga Ita** di **Yuki Obata**, uno degli *shojo* di maggior successo della Shogakukan, sarà trasposta a partire da luglio in una serie animata per la TV nipponica. Il manga è pubblicato sulla popolare rivista "Betsucomi" e conta attualmente 10 volumi, l'ultimo stampato proprio questo mese.

• Lo Studio 4°C (Mindgame) ha annunciato che realizzerà un lungometraggio animato inerente la miniserie in 3 volumi **Tekkon Kinkurito** di **Taiyo Matsumoto**, uno degli autori più interessanti e originali del panorama fumettistico nipponico. La storia è incentrata su Noiro e Blanko, due giovani fratelli che abitano in una città chiamata "Il Tesoro". Vivendo tra mille espedienti e cattive compagnie, desiderano portare l'ordine nella loro

Tekkon Kinkurito

Sant Seiya

città. Si troveranno così ad affrontare una banda di Yakuza capeggiata da un certo Suzuki, detto il Ratto, e da numerosi altri nemici. Ma in realtà la prova più difficile che dovranno affrontare sarà quella che alberga nel loro animo e che rischia di fargli perdere il loro vero tesoro: la purezza della gioventù. La pellicola sarà diretta da Michael Arias e sarà distribuita in Giappone il prossimo inverno.

• Dallo scorso 9 aprile, sul canale satellitare nipponico BS-i va in onda la serie animata **Musashi – Gun**, il nuovissimo lavoro di **Monkey Punch** creatore del celeberrimo *Lupin III* e dell'anime *Cinderella Boy*. In questo progetto l'autore propone una versione alternativa alla classica storia di Musashi Miyamoto, una delle figure più complesse e rappresentative della storia nipponica. Grande guerriero samurai pittore calligrafo, e raffinato cultore della filosofia e delle arti zen, che in questa nuova versione si ritrova a proteggere nella città di Osaka una principessa dalla terribile minaccia di entità demoniache, fronteggiando i nemici non soltanto con la spada ma anche con armi da fuoco.

• Ritorna al lavoro il grande **Katsuhiro Otomo**. Questa volta però non si tratta di un lungometraggio, bensì di una serie di 6 OAV da 30 minuti ciascuno intitolata **Freedom Project**. La storia è ambientata nel XXIII secolo sulla Luna, dove la popolazione vive sotto una gigantesca cupola ed è governata da un'unica repubblica denominata Eden, divisa al suo interno da due diverse fazioni che perseguono altrettanti divergenti ideali politici: una interessata allo sviluppo tecnologico lunare, l'altra desiderosa di realizzare il progetto di ritorno sulla Terra. Gli OAV saranno sponsorizzati dalla società Nissin (per la quale già ad aprile Otomo ha realizzato uno spot TV animato da 30 secondi) e co-prodotti da Bandai Visual e Sunrise (che aveva già partecipato alla realizzazione di *Steamboy*). Il primo di essi sarà diffuso a partire dal prossimo settembre.

• Alla recente **Tokyo International Animation Anime Fair 2006** tenutasi lo scorso marzo, la società Ishimori Entertainment ha annunciato per quest'anno l'inizio della realizzazione, con la collaborazione di Cartoon Network, dell'anime **009-1** tratto dall'omonimo manga di fantascienza del grande autore **Shotaro Ishinomori**, pubblicato in Giappone nel 1967, opera assolutamente slegata dal ben più noto serial *Cyborg 009* del noto maestro.

La popolare autrice Koge Donbo, attualmente in Italia con la divertente serie *Pita Ten* pubblicata dalla Play Press, ha iniziato a maggio **Kami-chama Karin Chu**, una nuova opera presentata sul numero 6 del magazine "Nakayoshi" della Kodansha.

• Il magazine "Comic BonBon" di Kodansha, dopo aver iniziato a ospitare lo scorso gennaio i nuovi serial di tre autori molto famosi (Masashi "*Gon*" Tanaka con *Chikyuuboei Tai Gon*, Hiro "*Rave*" Mashima con *Monster Soul* e

Freedom Project

Hiroyuki "*Boys Be*" Tamakoshi con *Do Suru? Paradise*) nel numero di maggio presenta il nuovo lavoro di un altro *mangaka* molto noto e apprezzato anche in Italia, il 'remake' di **Goblin** di **Makoto Kobayashi**, conosciuto da noi grazie ai divertenti *What's Michael*, *Goblin* e *Poromponpin*.

• Il famosissimo **Samurai Deeper Kyo** di **Akimine Kamijyo**, uno dei manga in assoluto più amati e venduti di casa Kodansha, si è concluso nel numero 23 della rivista "Weekly Shonen Magazine" di maggio. La serie conta attualmente 37 volumi.

• La dissacrante commedia **Genshiken** di **Kio Shimoku**, pubblicata dal 2003 su "Kappa Magazine" con il titolo **Otaku Club**, è terminata a maggio sul numero 7 del *seinen magazine* "Afternoon" di Kodansha. L'opera è attualmente arrivata al settimo volume, uscito nel dicembre del 2005.

• L'editore Kodansha vara "**Beth**", un nuovo *josei magazine* indirizzato a un pubblico femminile adulto, la cui pubblicazione periodica inizierà il prossimo novembre. All'interno della rivista, oltre ai lavori di autrici molto interessanti e note anche in Italia, quali per esempio **Yayoi Ogawa** (*Kimi Wa Pet*), **Reiko Mochizuki** (*Love Oreder 200X*), **Satoru Hiura** (*Love+Dessin*), troveranno spazio anche romanzi, informazioni su videogiochi e film, nonché articoli sul mondo della cosmetica e della salute del corpo.

• **Kentaro Yabuki**, l'autore della popolare serie

Musashi - Gun

sommario

+ **In copertina (lato giapponese):**
NARUTARU

+ **In copertina (lato italiano):**
KAPPA ANGELS

Illustrazione di Eleonora Nappi

+ **Qui a fianco:**
La cover italiana di *Wrong About Japan*
MANGA, FAST FOOD & SAMURAI
UN GIAPPONE TUTTO SBAGLIATO
di Peter Carey (Feltrinelli)

Peter Carey
Manga, fast food & samurai
Un Giappone tutto sbagliato

QUEL CHE CREDIAMO DI SAPERE SUL GIAPPONE

C'è un bel libro che dovreste proprio leggere. S'intitola **Manga, fast food & samurai - Un Giappone tutto sbagliato**, scritto da Peter Carey e pubblicato in Italia da Feltrinelli. Il titolo originale è in realtà *Wrong about Japan*, un po' meno roboante di quello nostrano, e probabilmente anche più descrittivo. È uscito da poco, e fa parte – insieme ad altri libri dello stesso editore – di una promozione speciale che vi fa risparmiare all'istante il 15% del prezzo di copertina. Un buon motivo in più per correre in libreria a procurarvelo subito. Non è pubblicità gratuita, anzi, siamo perfino un po' risentiti con Feltrinelli, perché questo libro è talmente interessante che lo avremmo pubblicato noi con molto piacere. Pazienza. Dato che non si può aver tutto, ne approfittiamo per consigliarvelo 'da lettori a lettori'.
Peter Carey, pluripremiato scrittore australiano d'origine e newyorkese d'adozione, va alla scoperta del Giappone odierno insieme a Charley, il figlio dodicenne appassionato di *anime*, *manga* e videogiochi. Ne vengono fuori due versioni diametralmente opposte del Paese del Sol Levante, che però s'intrecciano in continuazione, come i binari di due linee ferroviarie che di tanto in tanto si sovrappongono per qualche chilometro e poi si separano di nuovo. Mentre Carey Senior si aggira fra teatri kabuki, ristoranti tipici, fabbricanti di spade e vecchi scrittori, Carey Junior sbuffa d'impazienza, nell'attesa di raggiungere Akihabara (il quartiere più filo-*otaku* dell'universo), il Sega World (la Mecca dei videogiocatori), gli americanissimi McDonald e MrDonuts o il negozio di modellini nei pressi dell'albergo. Ma i loro binari, appunto, si incrociano laddove il Vero Giappone Tradizionale e il Vero Giappone Odierno trovano un contatto fortissimo: guarda caso, nei *manga* e negli *anime*. Carey va a intervistare Yoshiyuki Tomino, conversa con Hiroyuki Kitakubo, intercetta Hayao Miyazaki presso lo Studio Ghibli, s'informa su chi siano gli *otaku* (e riceve decine di risposte diverse dagli stessi giapponesi!), cerca un collegamento fra la cultura nipponica classica e l'amore per i robot giganti, sempre con il figliolo appresso, e scopre un sacco di cose interessanti. La più interessante di tutte è che un occidentale non potrà *mai e poi mai* capire realmente la mentalità giapponese. Potrà avvicinarcisi e gettare un'occhiata attraverso le finestre socchiuse senza entrare in casa, potrà percepirne il senso generale così come avvicinando il palmo di una mano a una lampadina accesa è possibile sentirne il calore. Una cosa che dovrebbero ricordare *sempre* tutti coloro che si dichiarano 'esperti' di Giappone. È ora di smettere di dare per scontate tante cose – soprattutto oggi che il Sol Levante è in continuo cambiamento – e di essere un po' più umili. *Nice work, mr. Carey!* **Kappa boys**

«Gli chiesi se per lui l'atto di forgiare una spada aveva un significato spirituale. Yoshihara-san sorrise: "L'ha letto per caso in qualche libro americano?". "Inglese" ammisi io. "Può darsi che qualcuno la viva come un'esperienza spirituale e senta dentro delle vocine che gli parlano. Vuol dire che sono pazzi.»

Peter Carey